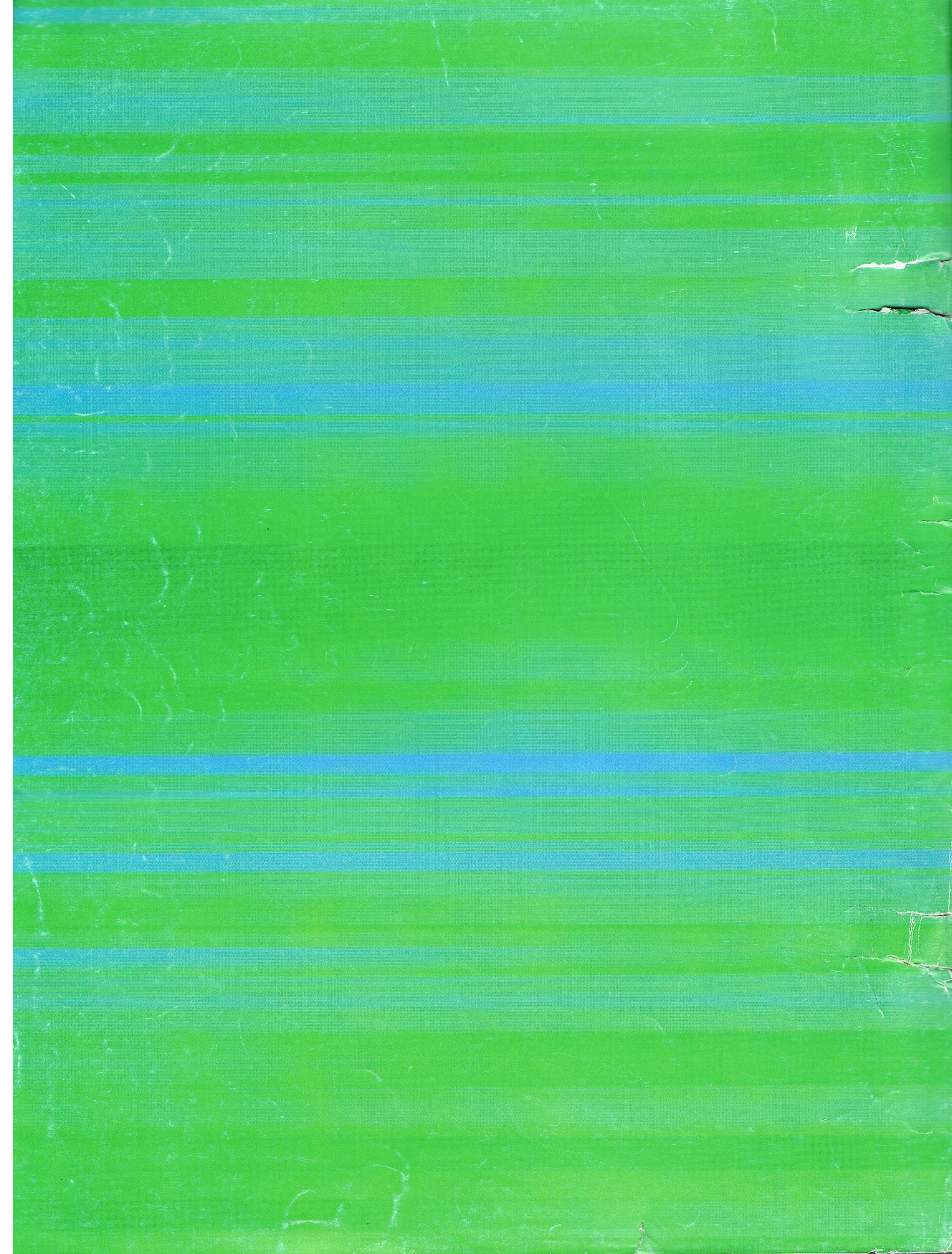


SOLUCIONES PARA PLAYSTATION Y PC
LIBRO DE RUTAS COMPLETO
TOMB RAIDER III
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
795 PESETAS 4,78 EUROS
TODAS LAS ÁREAS Y NIVELES SECRETOS
ESTRATAGEMAS PARA ACABAR CON LOS JEFES
¡Y ADEMÁS!
LIBRO DE RUTAS DE TOMB RAIDER Y TOMB RAIDER II
editorial aurum
99001
8 421174 023619



Edición especial de **PlanetStation**
publicada por **Editorial Aurum, S.L.**
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana
de Paragon Publishing Ltd.
© 1999 Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: **Katharina Stock**
Producción: **Hans L. Kötz**
Administración: **Montse Prieto**
Director de publicación: **Juan Trujillo**
Director de arte: **Ibon Zugasti**
Coordinadores obra: **Sergio Rivero y Nacho Fernández**
Maquetación: **Jose Luis Crespo**

PUBLICIDAD
Barcelona: José Bonet
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
(93 415 07 99)
Depósito legal: B-33710-99

editorial **aurum**

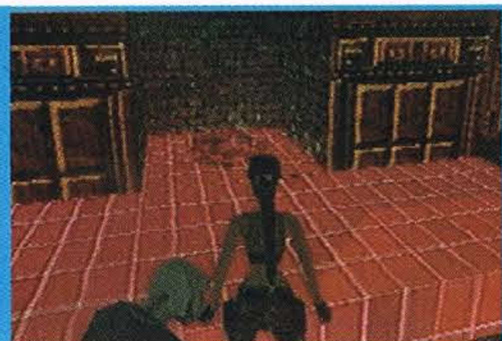
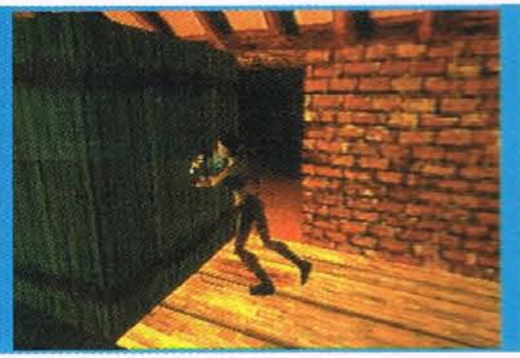


TOMB RAIDER III

TOMB RAIDER III

El Hogar de Lara

EN LA MANSIÓN DE LARA NO HAY TIEMPO PARA DESCANSAR. ESTE DULCE HOGAR ES MÁS BIEN UN CAMPO DE ENTRENAMIENTO DONDE EL JUGADOR NOVATO PODRÁ FAMILIARIZARSE CON LAS HABILIDADES DE LA PROTAGONISTA. LAS PRUEBAS A LAS QUE SE SOMETERÁ INCLUYEN VELOCIDAD, NATACIÓN, SALTOS, ESCALADA E, INCLUSO, USO DE ARMAS. ESTE NIVEL PREVIO, CON EL QUE COMENZAMOS EL LIBRO DE RUTAS, TAMBIÉN TIENE SUS COMPLICACIONES Y SECRETOS.

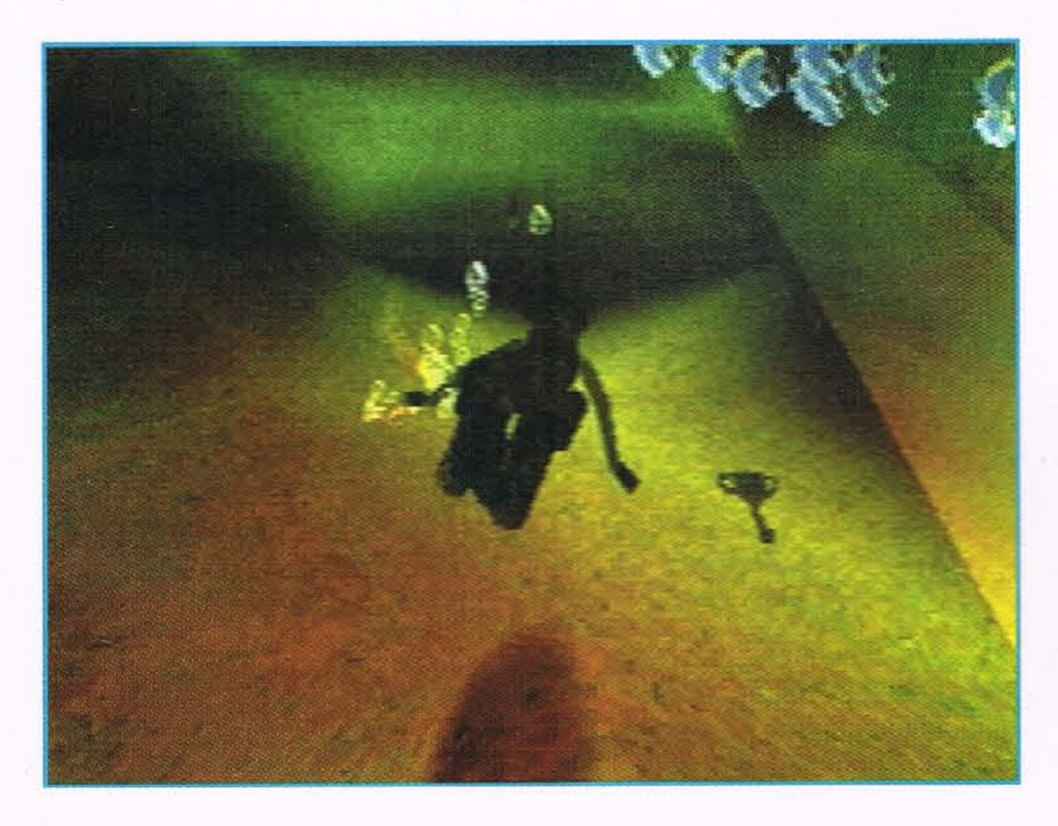





1. Pulsa el interruptor del dormitorio de Lara para abrir el compartimento y toma las bengalas. Sal por la derecha al vestíbulo principal, avanza por el ala izquierda del rellano y pulsa el nuevo interruptor que encontrarás en tu camino para abrir la puerta. Sube por el pasadizo hasta el ático oscuro. Enciende una bengala y empuja dos veces la caja que te encontrarás justo cuando entras, a mano derecha.

2. Vuelve al vestíbulo principal y continúa por la izquierda al cuarto de estar (el de la tele y el piano). Ve por la izquierda y escaleras arriba a la biblioteca. Tal como entras, a mano derecha, hay unos estantes con libros.

En el segundo estante hay un libro que sobresale levemente, sitúate frente a él y pulsa X para apagar el fuego. Entra en la chimenea y trepa por la pared izquierda.

3. Sube al pasadizo derecho y continúa por él hasta la sala de las cajas. Sube la repisa; en unas tablas colocadas en un extremo de la pared hay una palanca que abre por un breve período de tiempo una puerta secreta. No la acciones todavía: primero, empuja la caja de la repisa hacia el extremo opuesto al de la pared de la palanca. De esta manera, despejarás una abertura que te lleva al ático.



4. Acciona ahora el interruptor, gírate y corre por el ático hasta el rellano del vestíbulo principal.

Salta la barandilla y ve luego un poco a la derecha, sobre el pasamanos de la escalera. Gírate y corre hacia la puerta (a la derecha del reloj) antes de que ésta se cierre.

5. En el acuario, desplaza la caja (empujando y/o tirando de ella) hasta situarla bajo el agujero del techo por el que podrás subirte al pasadizo. Tírate al agua y nada al otro lado para encontrar la Llave de Carrera.

6. Regresa al vestíbulo principal y cruza la puerta de entrada. Dirígete a la izquierda y usa la Llave de Carrera para acceder al circuito, donde podrás practicar con la Moto Quad, un vehículo todoterreno que deberás conducir en diversas misiones.

EL MUSEO

Vuelve al vestíbulo principal y cruza la puerta abierta. Dale al interruptor, vuélvete enseguida y corre hacia ella, rodando bajo la puerta que se cierra. Dirígete por el gimnasio hasta la sala de la piscina y acciona el interruptor que hay detrás del trampolín. Dentro de esta estancia podrás admirar varios artefactos que Lara ha recogido en sus anteriores aventuras, incluida la preciosa daga de Xian de Tomb Raider II. Aparte de observar tales objetos, poco más podrás hacer en esta sala.




MISIÓN 1 India

ESTA PRIMERA MISIÓN ESTÁ FORMADA POR CUATRO NIVELES DISTINTOS QUE ESCONDEN, EN TOTAL, 15 ÁREAS SECRETAS. EN TU RECORRIDO POR LOS DIFERENTES ESCENARIOS, DEBERÁS RECOGER DOS LLAVES, UNA LLAVE INDRA, CINCO LLAVES GANESHA, DOS CIMITARRAS Y EL PRIMER ARTEFACTO. ADEMÁS, TENDRÁS LA OPORTUNIDAD DE MEDIR TUS FUERZAS CON UN PELIGROSO JEFE QUE ESCUPE FUEGO POR LAS MUELAS.



NIVEL 1: JUNGLA

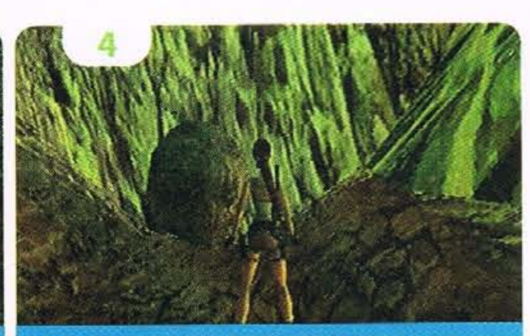
1. Gira a la izquierda y sigue el camino deslizándote a la repisa verde. (Ver secreto 1).



2. Baja hasta la siguiente repisa y luego ve por la derecha para continuar deslizándote por la rampa de tierra.



3. Después de evitar los pinchos, salta a la rampa de la izquierda y, una vez allí, recoge los proyectiles de escopeta.



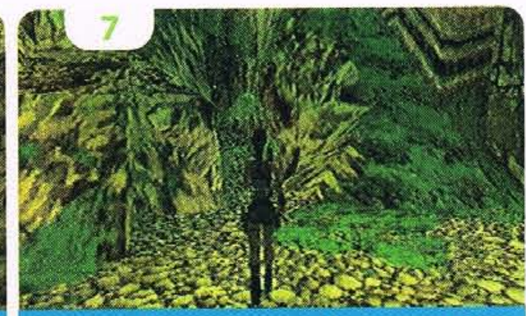
4. Gira a la izquierda y corre adelante; luego salta hacia atrás para evitar la piedra. (Ver secreto 2).



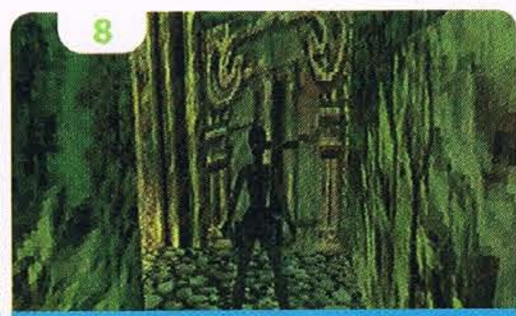
5. Pilla el paquete médico grande y sigue descendiendo y saltando pinchos.



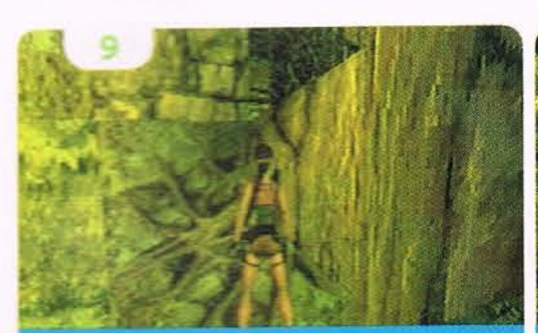
6. Recoge el cristal y entra al patio interior de la edificación por el acceso de la derecha, evitando las arenas movedizas. (Ver secreto 3).



7. Cárgate al mono y recoge el paquete médico pequeño. Luego, ve por la izquierda y toma el sendero de piedra.



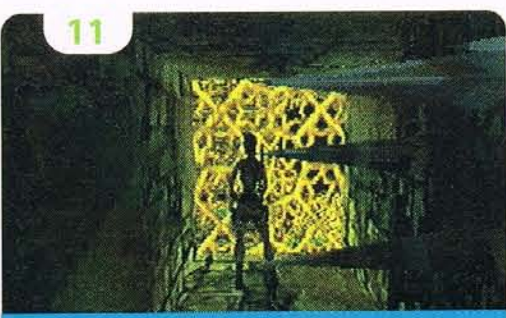
8. Sigue el camino hasta llegar al interruptor de la pared. Bájalo para lograr que se abra una determinada ventana.



9. Vuelve por el camino y sube a la izquierda del árbol que hay en el lado opuesto.



10. Desde esa zona, trepa al bloque de piedra para acceder a la ventana que acabas de abrir. Entra por la puerta a la sala oscura.



11. Activa el interruptor, gírate y encarámate rápidamente a la rampa de la otra puerta para evitar la trampa de pinchos.



12. Una vez pasado el peligro, bájate de la rampa y sigue adelante. Escala el bloque del área oscura.



13. Ve hasta el borde y agarra la polea (mantén pulsado ✕) para deslizarte por el cable hasta el otro extremo.



14. Evita el agua y sube al bloque para tomar carrerilla y saltar al otro lado.



15. Déjate caer por el hoyo y prepárate para disparar al tigre.



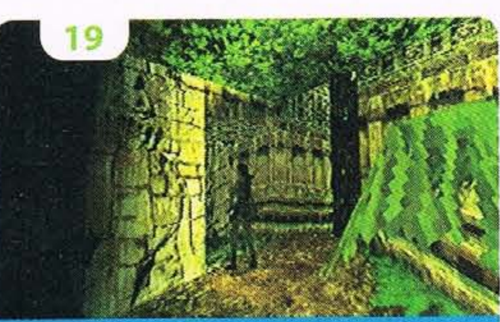
16. Sigue recto y luego a la izquierda hacia los rayos de luz.



17. Gira a la izquierda y encamínate hacia los peldaños. Antes de llegar a ellos, encontrarás un interruptor en la pared de la derecha.



18. Activa el interruptor y corre hacia los peldaños para esquivar el canto rodado.



19. Vuelve y sube la cuesta para encontrar la puerta que se ha abierto.



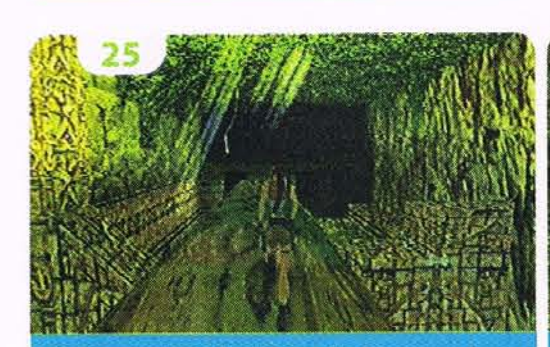
20. Entra y acciona el siguiente interruptor. Luego sal de la estancia y continúa por la puerta, ahora abierta, de la izquierda.

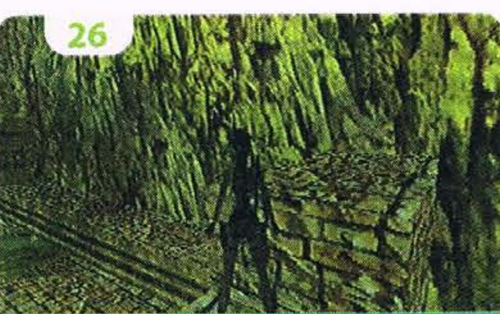

21. Entra preparado para cargarte a un tigre. Cuando llegues a la puerta del otro lado, te saldrá al paso otro lindo gatito.


22. Entra y ve a la derecha; encarámate al bloque y accederás a una nueva área.


23. Ve hacia el otro extremo, evita el hoyo y pasa reptando por debajo del tronco.


24. Ve a la derecha y sube al tronco del árbol caído. En él tendrás que enfrentarte a otro tigretón.


25. Consigue el cristal de grabación antes de continuar avanzando por el árbol caído y encárgate luego del siguiente tigre.


26. Salta del tronco por tu izquierda (evita caer por el agujero del suelo) y ve recto a la puerta de la izquierda.

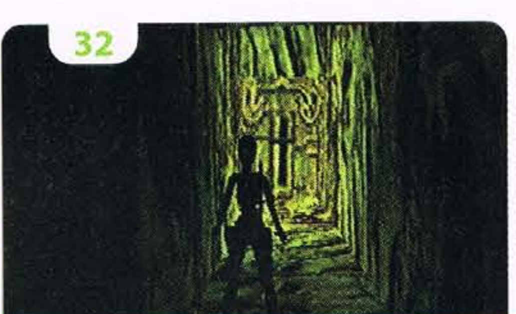

27. Sube hasta la puerta y sigue el camino rodeando los pinchos.


28. Camina (para ello, mantén pulsado R1) sobre los pinchos y pasa a la repisa verde.


29. Gira a la derecha para encarar el bloque y saltar hasta él. Luego, gira a la izquierda para saltar y agarrarte a la grieta.


30. Baja hasta la siguiente repisa y luego ve por la derecha para continuar deslizándote por la rampa de tierra.


31. Avanza hacia la izquierda y, cuando dejes de caminar a gatas, date media vuelta y salta para acceder a la repisa superior.


32. Entra por la puerta izquierda y luego ve a la izquierda por el túnel oscuro; encontrarás un interruptor.


33. Actívalo e, inmediatamente, rueda y vuelve corriendo al pasillo para evitar el pedrolo. (Ver secreto 4).


34. Vuelve a la repisa inferior de la grieta y balancéate a través de ella hacia la derecha para caer sobre la plataforma.


35. Gira a la derecha y sube para luego bajar la cuesta deslizándote hasta la zona anterior.


36. Dispara hacia abajo por el orificio para abatir al tigre que se ha liberado abajo. (Ver secreto 5).


37. Descuélgate desde el borde hacia abajo por un lado y evitarás los pinchos del centro.

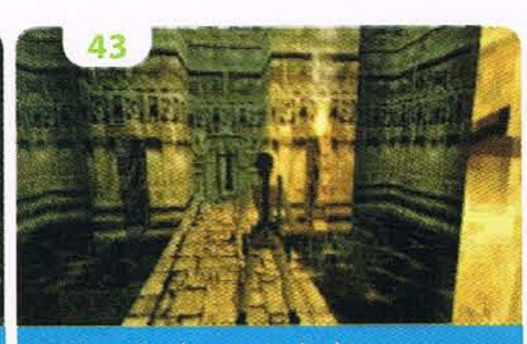

38. Recoge la munición de la esquina y baja los peldaños hasta la puerta.


39. Ve a la izquierda más allá de las piedras que han caído rodando en el espacio abierto y llega hasta el lado opuesto. (Ver secreto 6).


40. Cuando llegues al río, ve a la derecha hasta la zona de donde surge la corriente y hallarás un cargador de Uzi.


41. Después, ve hacia el otro lado, nada hasta la esquina del fondo a la derecha y sumérgete para entrar en el túnel.


42. El túnel desemboca en una estancia parcialmente inundada.Sube a la pasarela y pulsa uno de los interruptores.


43. Ve por la misma pasarela al extremo opuesto y acciona el segundo interruptor.


44. Vuelve al agua y localiza la compuerta subacuática que has abierto al accionar uno de los interruptores de la pasarela.


45. Entra por ella y síguela hasta el final. Accederás a otra estancia anegada por el agua.


46. En uno de los lados de esta estancia se encuentra la segunda de las puertas que abriste hace un momento. Nada hasta allí.


47. Entra en el cuarto y tira de la palanca del fondo. Mediante esta acción inundarás una nueva área a la que llegarás a continuación.


48. Abandona la estancia y retorna a la sala inundada. Localiza el lado donde se encuentra la puerta iluminada con antorchas.


49. Nada hasta allí y cruza por la puerta.


50. Sigue por el pasaje hasta entrar en la cámara que acabas de inundar.

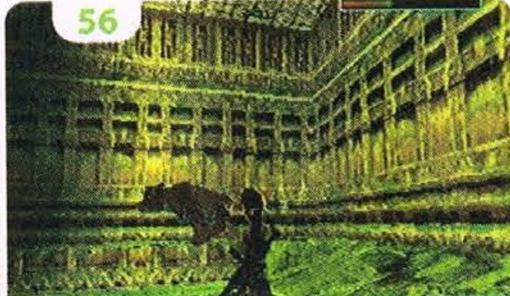

51. Ve nadando hacia la esquina del fondo a la izquierda. Sal del agua y entra en el pasillo que hay detrás de la cascada.

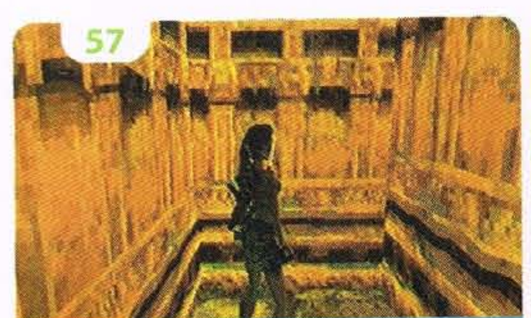

52. Sube por la escalerilla y atraviesa la cascada hasta llegar a la repisa.


53. Gira a la derecha y sube a la repisa. Vuelve a girar a la derecha y activa el interruptor.


54. Tírate al agua y nada entre los pilares y baja los peldaños.


55. Sigue el túnel hasta el final y aparecerás en una charca pequeña.


59. Cuidado con el lindo gatito que aparecerá cuando salgas del agua; ¡mátalo!


57. Ahora ya puedes explorar tranquilamente las dos salas oscuras de esta área y recoger munición de escopeta y de MP5.


58. Sube la escalera (desde el lado de la charca) y volverás a ver la luz del día.


59. Acribilla al mono y podrás hacerte con la L lave Indra.


60. Continúa hasta la zona que hay al otro lado del muro y cárgate al tigre que hay en el foso desde donde te encuentras.


61. Salta hasta los peldaños de piedra y coloca la llave en la cerradura.


62. Atraviesa como puedas las arenas movedizas para salir por la puerta recién abierta.

SECRETOS: JUNGLA

1. En el punto (1), salta a tu derecha y deslízate a la parte plana verde. Gira a la izquierda y salta hacia la roca amarilla. Agáchate para hallar la escopeta bajo las hojas. (Salta a la izquierda de la cuesta y baja deslizándote a (3).)
2. Desde (4), acércate al árbol y salta a por él. Caerás sin peligro en un saliente de delante del árbol. Trepa por el árbol a un área con un cristal de grabación y munición.
3. Desde el cristal de grabación en (6), ve a la izquierda. Trepa por la pared de delante de la catarata. Sube a los huecos a por algunas golosinas.
4. En (33) acciona el interruptor y evita el canto rodado. Ahora ve a la izquierda por el túnel, de vuelta al interruptor. Gira a la izquierda y sube a por la munición.
5. Desde (36), salta al extremo descubierto del tronco. Agárrate y métete en el interior hueco. Repta para hallar unas bengalas y un paquete médico. (Para salir sin problemas, descuélgate, salta por las cuestas y muévete a izquierda o derecha para escapar de los pinchos.
6. En (39), sube por la cuesta de donde vinieron las piedras y salta por los setos. Toma el paquete médico pequeño, gírate y cuélgate/suéltate por el agujero para asirte al pasadizo. Aúpate a por las bengalas y el cristal de grabación. (Para escapar, salta por encima de los pinchos al saliente, gírate y salta para agarrarte y salir fuera).



NIVEL 2: TEMPLO EN RUINAS

1. Gira a la izquierda y atraviesa por el agujero del árbol para recoger el paquete médico.



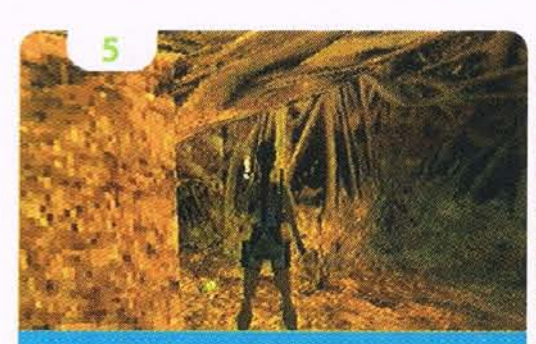
2. Camina poco a poco hacia delante hasta que aparezca la serpiente mortífera y cárgatela.



3. Sigue adelante a través de los arbustos, dispara a la segunda serpiente y activa el interruptor que hallarás a la derecha.



4. Sube los peldaños para luego dejarte caer por la trampilla.



5. Pasa el túnel arrastrándote y recoge el paquete médico pequeño que hay a la izquierda.



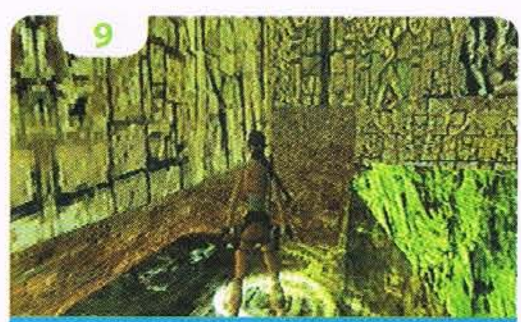
6. Desde allí, dirígete al pasillo opuesto; mata a la serpiente que encontrarás a la vuelta de la esquina.



7. Sigue por el pasillo marrón y dispara a los dos monos de la sala. Luego sube arriba.



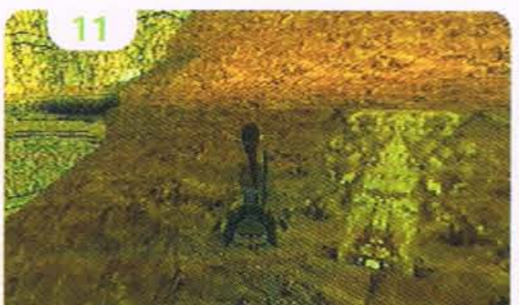
8. Una vez fuera, ve a la izquierda y escala las rocas para recoger la munición de escopeta.



9. Nada hasta el otro lado del río y ve por la derecha para activar el interruptor.



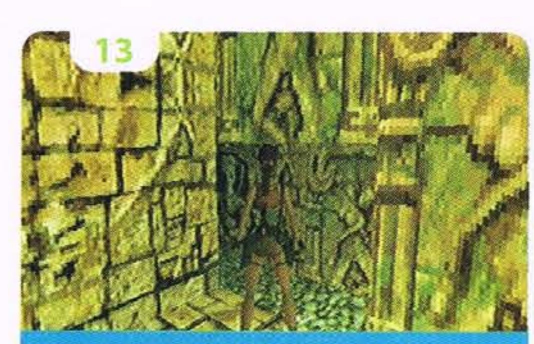
10. Atraviesa nadando la puerta abierta en la parte menos profunda del río y cruza el pasillo submarino.



11. Sal del agua y cárgate a los monos; luego sube hacia arriba por la cuesta grande de tierra.



12. Ve a la izquierda por la repisa y sigue por ella hasta el final.



13. Entra en el pasillo y ve hasta el final disparando a los monos.



14. Recoge el cristal de grabación y salta a la izquierda por encima del árbol hacia la rama.



15. Gira a la derecha, toma carrerilla y salta desde el borde para agarrarte al bloque.



16. Salta a través de la cascada y ve a la derecha. Salta al árbol para recoger el paquete médico pequeño.



17. Cuélgate del saliente de la pared que hay en la segunda mitad de la cascada y ve hacia la derecha por la repisa inclinada sin soltarte.



18. Pasada la cascada, trepa para acceder al hueco de la roca y recoge la munición; luego arrástrate hacia la derecha para incorporarte.



19. Salta a la repisa y practica el tiro al mono. Luego, salta a la gran repisa verde.



20. Arrástrate para cruzar por la grieta, mata a la serpiente y baja por el pasillo.



21. Sigue por el pasillo, cárgate otra serpiente y luego deslízate por la pendiente.



22. Localiza el bloque y arrástralo para separarlo de la pared. Gatea por la hendidura que ha quedado al descubierto.



23. En la nueva sala, ve a la derecha y recoge el cristal de grabación en cuanto el monstruo cobre vida.



24. No dejes de moverte ni de disparar. Sólo puedes darle cuando no está protegiéndose con las espadas.


25. Da un paso sobre el bloque claro y, desde allí, salta dentro del agujero del suelo para activar el interruptor. (Ver secreto 1).


26. Sal escalando y cruza la puerta abierta. Pasa rápido por las arenas movedizas.


27. Salta para subir por la cuesta tanto como puedas. Luego, gírate y efectúa un salto largo, agárrate al borde y sube al pasillo superior.

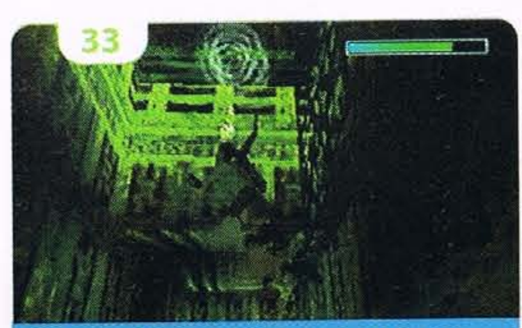

28. Ese mono tiene tu botiquín. Ajustícialo y dale al interruptor para entrar por la puerta a toda velocidad.


29. Pasa los pinchos corriendo y salta sobre la cuchilla. Luego pasarás más pinchos.

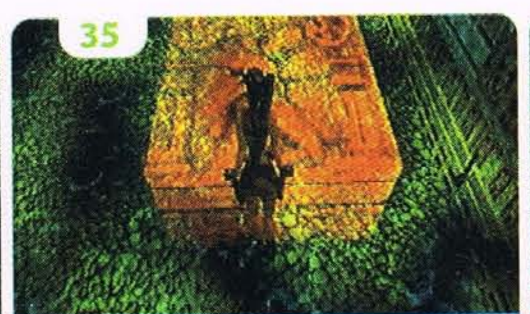

30. Sube la escalera y cárgate a los simios. Al lado de una de las rejillas hay un interruptor. Actívalo. (Ver secreto 2).


31. Localiza y empuja el bloque claro contra las rejillas. Trepa a la repisa derecha.


32. Lánzate al agua y tira de la palanca. Luego atraviesa la sala buceando.


33. Tira de las palancas izquierda y derecha. Luego vuelve al pasillo y sube por la nueva trampilla abierta.

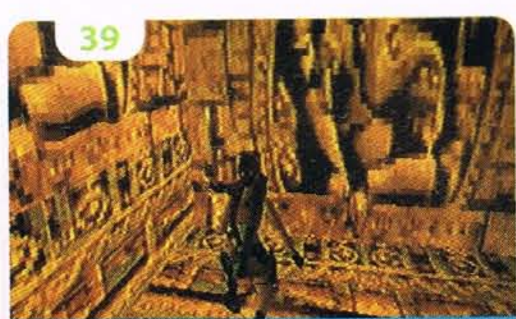

34. Sal del agua. Te encuentras en una cámara con una charca. Entra en ella y activa las tres palancas. (Ver secreto 3).


35. Sube las escaleras y salta para agarrarte a la plataforma semi-invisible.


36. Salta a la siguiente y luego a la repisa del centro que tiene el interruptor. Actívalo.


37. Tírate rápido y cruza la puerta abierta que hay a la izquierda de la estatua.

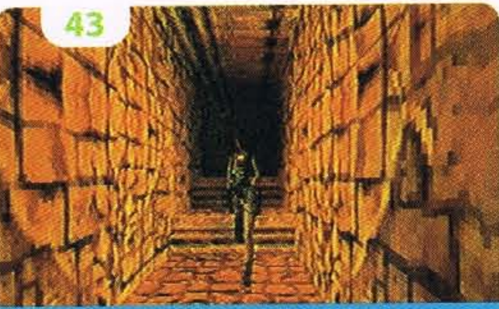

38. Avanza hacia los pinchos. Activa el interruptor izquierdo y luego ve a la izquierda.

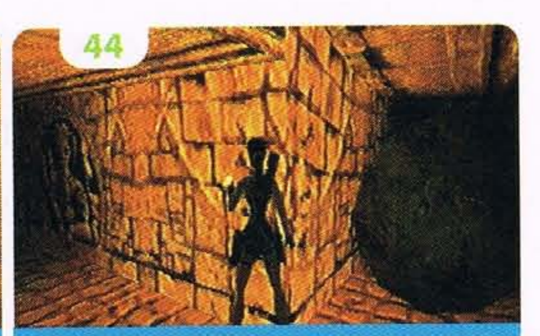

39. Pilla la Llave Ganesha, tírate rodando y corre hacia la puerta derecha si no quieres convertirte en un pinchito moruno.

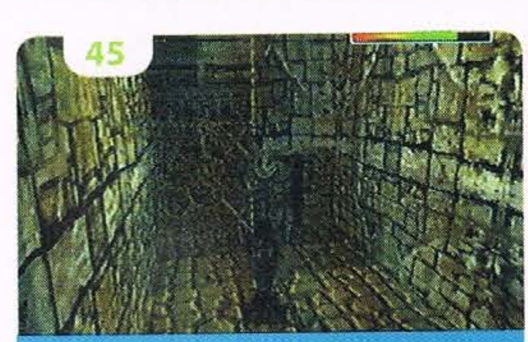

40. Vuelve al extremo oscuro del pasaje y verás un paquete médico y munición MP5.


41. De vuelta a la sala principal. Vadea las arenas movedizas por un lado y sube al otro extremo.


42. Sube la cuesta y luego entra por el pasillo de la derecha.

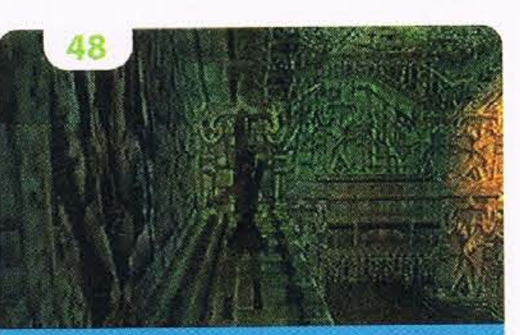

43. Avanza y sube los primeros peldaños sin antes dejar de recoger las bengalas que hay en el recodo de la izquierda.


44. Sube el primer peldaño y tírate rodando para evitar la roca que caerá.


45. Sube los peldaños y cruza la puerta derecha. Mata al mono y usa el interruptor.

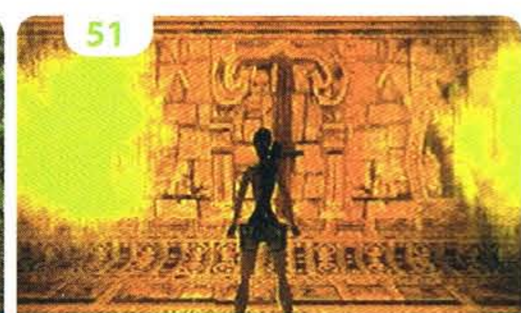

46. Sal y mata al siguiente mono para pillar su botiquín. Luego sube las escaleras y llegarás al cristal de grabación.


47. Ve a la izquierda y gírate. Cuélgate y déjate caer progresivamente (pulsa y suelta ✕ alternativamente); llegarás a una sala grande.


48. Usa la llave en una de las cerraduras y avanza hacia la cuesta de barro del otro lado para activar los dos interruptores.


49. Entra por la puerta que se ha abierto y sigue por el pasillo hasta la siguiente sala.


50. Saluda a los monos con tu munición y cruza la puerta del lado contrario para entrar en la sala de la piscina.


51. Cruza nadando la piscina y sal para activar el interruptor. Evita las llamas.


52. Salta al agua y cruza la puerta submarina que acabas de abrir, sortea los dardos envenenados y recoge el paquete médico.

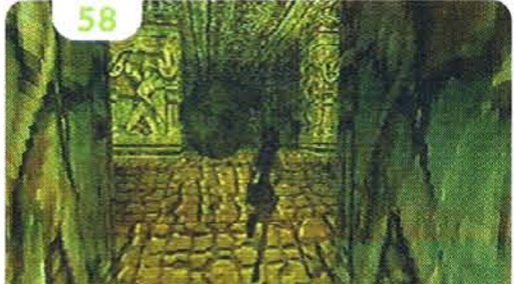

53. Sal por la izquierda de la piscina y trepa por la pared para saltar sobre la repisa que hay a tu espalda (mantén presionado ✕ y pulsa □).


54. Gira un poco a la izquierda y toma carrerilla para saltar en diagonal sobre el agua hacia la repisa.


55. Salta a la cornisa izquierda, vuélvete y salta a la pared para escalarla.


56. Salta en diagonal a la siguiente repisa de la izquierda y toma carrerilla para saltar a la otra repisa y caer a la izquierda de la serpiente.


57. Mata a la serpiente y salta a la repisa de la derecha. Encárate hacia el pasillo de delante.


58. Salta hacia el pasillo y apártate a la derecha inmediatamente para evitar la piedra.


59. Más allá de las cuchillas hay un paquete médico. Recógelo y salta con carrerilla desde el lado a la repisa opuesta. (Ver secreto 4).


60. Empuja el bloque que sobresale. Entra en el hueco y empuja el nuevo bloque de la derecha hasta el final. (Ver nota 1).

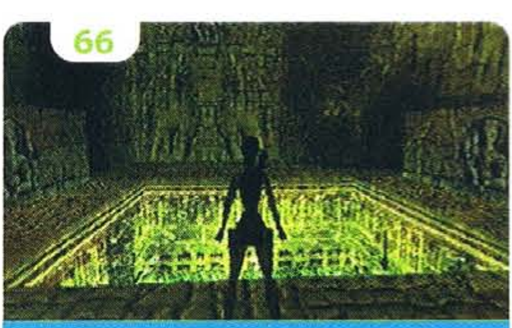

61. Empuja hacia el bloque, de tonalidad más clara, del final del pasillo. Vuelve al pasillo, evita mover el siguiente bloque y empuja el tercero.


62. Ahora sí, empuja el bloque del medio hacia la izquierda y aparecerá un interruptor. Actívalo.


63. Retorna por donde has venido, supera el foso de los pinchos saltando al otro lado. Evita las cuchillas y los dardos.


64. Descuélgate por el lado derecho del hoyo y caerás al agua.


65. Cruza la puerta nadando, evita los dardos y trepa por en medio de las llamas.


66. Atraviesa la sala siguiente y la piscina que se habrá llenado. Salta dentro de ella.


67. Tira de la palanca y cruza la puerta buceando. Recoge la segunda llave.


68. Sal del agua y vuelve al pasaje de la izquierda para entrar en la cámara grande.


69. Usa la llave en la otra cerradura para abrir las puertas. Entra.

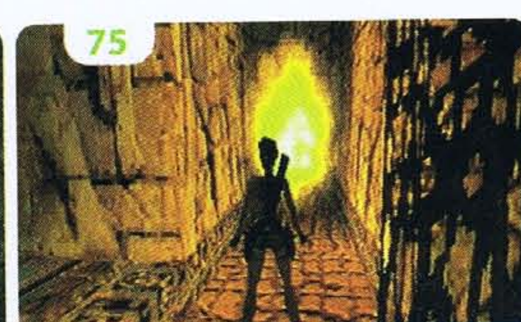

70. Trepa hacia la repisa. ¡Cuidado con los pinchos del techo! Escala rápido la pared y llegarás al pasillo.


71. Liquida a los monos y tira del bloque que hay en el suelo elevado de la derecha.


72. Sube al bloque y toma carrerilla para saltar y agarrarte al borde de la repisa.


73. Activa el interruptor. Toma carrerilla y salta por la izquierda para activar el segundo interruptor.


74. Tírate de la repisa y pasa corriendo de un lado a otro de la sala para provocar la avalancha de piedras.


75. Una vez pasado el peligro, entra por la puerta y calcula bien los pasos para esquivar las llamas del lado por el que escojas pasar.


76. Cárgate el monstruo de la sala y pilla su cimitarra.


77. Trepa a la repisa de la estatua para activar el siguiente monstruo. Cárgatelo y pilla su cimitarra.


78. Vuelve donde la estatua y pon una cimitarra en cada una de sus manos inferiores.


79. Ahora la salida se abrirá; déjate caer y lárgate.


80. Ve a izquierda y derecha y cruza el túnel reptando. Vuélvete para dejarte caer en la sala.

SECRETOS: TEMPLO EN RUINAS

1. En (25), empuja el bloque junto al interruptor. Gatea hacia la derecha para esquivar los dardos. Déjate caer por el agujero a por el paquete médico y sal subiendo por la izquierda para evitar la piedra. Ve a la sala contigua y repta a la derecha a por bengalas. Cruza la tercera sala y toma los proyectiles y el paquete médico.

2. Desde (30), tira del bloque ligero y empújalo luego al lado izquierdo de la construcción central. Sube desde ella al saliente y ve a la parte de detrás para saltar y agarrarte a la escalera del agujero. Sube a la sala de la munición. Acciona el interruptor y baja por el agujero.

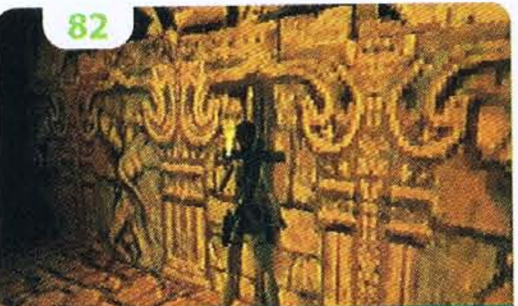
3. En (34), salta a la charca y tira de las palancas de izquierda y derecha para activar las estatuas que escupen fuego. Luego tira de la otra palanca para abrir la puerta (con contador) de la esquina del fondo a la derecha. Crúzala enseguida a nado y ve a la izquierda a recoger los ítems (si se te agota el aire, sal a la superficie y vuelve).

4. Tras las cuchillas de (59), descuélgate cerca del rincón derecho del foso. Anda por entre los pinchos y métete reptando en el túnel de la izquierda. Sigue el pasadizo y gatea hasta la sala; ¡cuidado con la serpiente de la derecha! Recoge el cristal y la munición . Cruza la entrada para tirarte de vuelta a la charca.

NOTA 1: Empuja recto el bloque que sobresale mínimamente de la esquina del fondo que hay a mano derecha. Entra dentro del hueco y sitúate frente a la pared que tienes a tu derecha. Se trata de otro bloque; así que empújalo tanto como puedas.

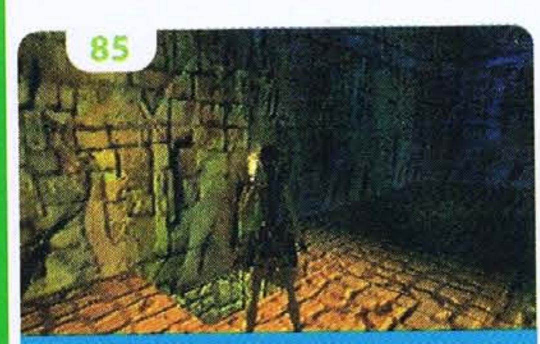
Al empujar el bloque hasta el final se revelará una nueva sala. Olvídala, sin embargo, y vuelve al pasillo que has creado al desplazar el segundo bloque. Uno de los lados de la pared está compuesto, en realidad, por otros tres bloques móviles.

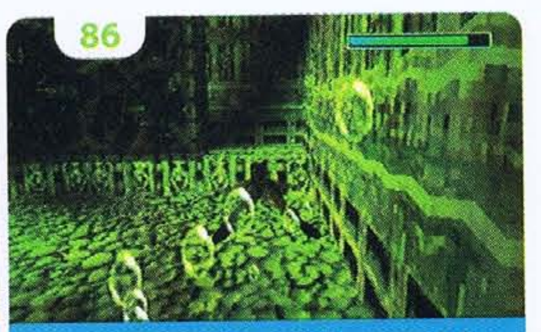

81. Sigue los peldaños. Sube al pedestal del centro, toma la llave y cárgate al monstruo.


82. Entra por la puerta izquierda, enciende una bengala y corre a la derecha para activar el interruptor.


83. Ahora usa el otro interruptor para abrir la trampilla del suelo y apresúrate a tirarte por ella.


84. Recoge del suelo la siguiente llave y cruza la puerta para volver a subir a la cámara.


85. Cruza todo el pasillo ancho, pasa las cerraduras y lánzate al agua por el agujero.


86. Date prisa a nadar a un lado a pesar de la corriente para evitar los pinchos.


87. Tira de la palanca y vuelve al punto de origen pegado a la pared. Desde allí, ve al otro lado y avanza arrimado lo máximo a la pared.


88. Activa la 2ª palanca, recoge la llave y sal a la superficie por la entrada. Usa las tres llaves de Ganesha en las cerraduras y sube por la puerta.



NIVEL 3: EL RIO GANGES

1. Ve por la izquierda (ver secreto 1) y móntate en el vehículo todoterreno (aprieta ×).



2. Conduce con cuidado por la repisa y pasa las rocas.



3. Coge velocidad y lánzate por la rampa verde para aterrizar en el camino del otro lado del túnel.



4. Gira con cuidado después del siguiente descenso y luego acelera para saltar. (Ver secreto 2).



5. Pégate a la derecha al ir por la rampa izquierda y salta las siguientes plataformas (usa el turbo: pulsa R2 + ×, suelta R2).



6. Cuando llegues a una puerta con rejillas, deja el vehículo, toma carrerilla y salta para agarrarte al borde del pasaje.



7. Camina con cuidado y mata a la serpiente de la esquina.



8. Trepa por el bloque y avanza reptando por el túnel.



9. Escala hasta el siguiente pasadizo y pega un brinco para superar el hoyo.



10. Camina con cuidado, porque te espera una serpiente a la vuelta de la esquina.



11. Pilla el paquete médico pequeño, cuélgate del borde del hoyo y déjate caer.



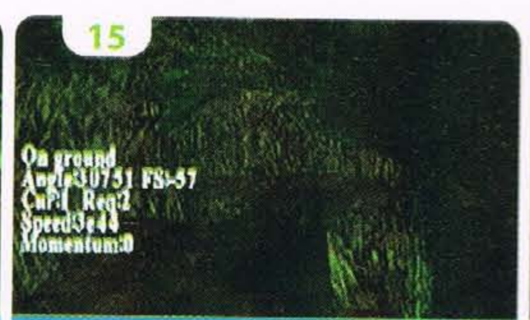
12. De momento, pasa de la puerta y baja para recoger el cristal de grabación.



13. Vuelve corriendo a la puerta y pulsa el interruptor.



14. Mata a los monos, corre y salta para agarrarte a la rampa siguiente.



15. Sube al todoterreno y cruza por la puerta.



16. A continuación, sigue a la derecha hasta abajo. (Ver secretos 3 y 4).



17. Apunta bien y salta sobre el río; luego vuelve a poner el turbo.



18. Entra con el todoterreno por el agujero y avanza por el túnel.



19. Continúa por el túnel y atropella a los monos para conseguir botiquines.



20. Aparca el cacharro junto a la puerta y retrocede caminando.



21. Gira dos veces a la derecha y entra en la apertura junto a los arbustos, bajando por un bloque y saltando hasta la grieta.



22. Recoge las bengalas y arrástrate para pillar la munición de Uzi.



23. Sal de la sala y sigue por la derecha. Luego trepa hacia la repisa derecha.



24. Acribilla a la serpiente y arrástrate hacia la derecha para recoger la Llave de la puerta

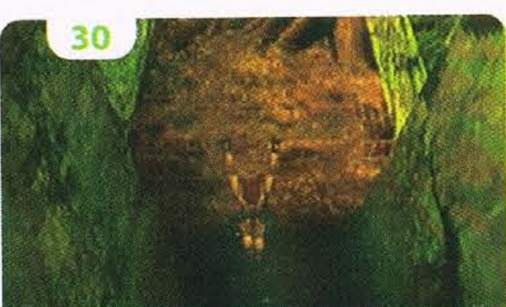

25. Sal de la sala y deslízate por la pendiente que da al túnel. Hallarás un hueco a tu izquierda, cerca del punto final del descenso.


26. Sube aquí y vuélvete para pasar al otro lado reptando.

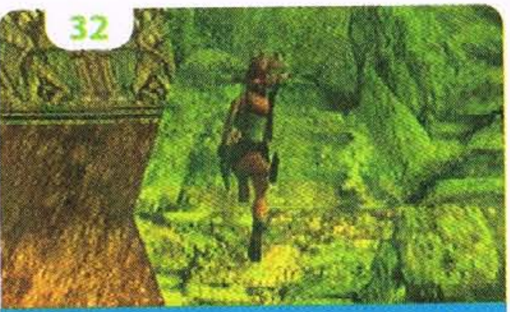

27. Mata a los monos mientras atraviesas la sala de las antorchas.

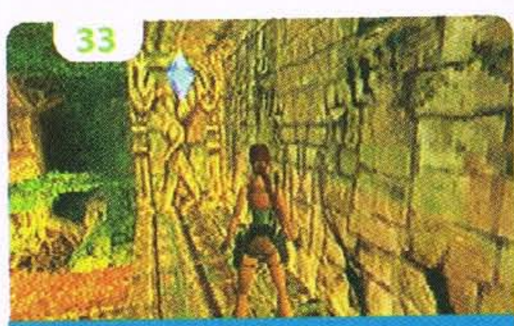

28. Toma los proyectiles de escopeta de la sala izquierda y luego ve por la izquierda.


29. Sube a la repisa y coloca la llave en la cerradura.


30. Continúa por la sala hasta la zona oscura. En el techo hay una abertura; salta y trepa para salir al exterior.


31. Dirígete a la izquierda hacia la puerta matando a más monos por el camino.


32. Evita las arenas movedizas que hay junto a la puerta derecha y escala los bloques verdes de la izquierda.


33. Una vez arriba, ve por la repisa izquierda y hallarás el cristal. Vuelve hasta la zona del hoyo y sitúate frente a él, mirando hacia el muro.


34. Para asirte a la repisa de la derecha, salta lateralmente a la izquierda, rebota en el bloque inclinado y salta hacia delante.


35. Incorpórate, pasa a la repisa y, después, corre y salta a la rama del árbol. Luego salta para colocarte encima del muro.


36. Salta hacia la rama verde y cárgate al monín.


37. Salta a la rama izquierda y sigue por la repisa hasta entrar en la izquierda.


38. Ve a la izquierda por la puerta y ¡hala, más monos!


39. A la izquierda hay munición para Uzi y una llave en el pedestal. Como de costumbre, no dejes ni un mono vivo.

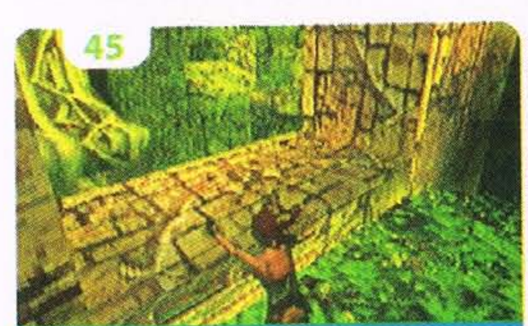

40. Vuelve a la sala anterior y descuélgate por el borde del hoyo que te queda más lejos.


41. Mata al mono, pasa las llamas corriendo y sigue por la izquierda cargándote a otro mono.

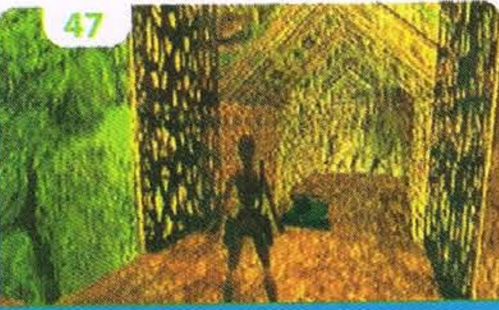

42. Pulsa el interruptor de la sala más alejada para abrir las puertas y, luego, comete más monicidios.


43. Cruza la puerta izquierda y prepárate para acribillar a más monos.


44. Escala los bloques del lado más alejado y luego toma carrerilla para saltar a la rama verde.


45. Salta a la pared y descuélgate. Luego descuélgate también por el hoyo.

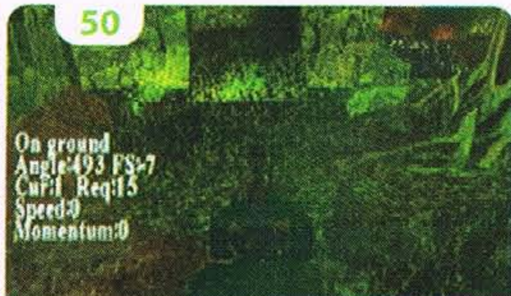

46. Vuelve a las puertas cerradas y usa la segunda llave para abrir la puerta principal.


47. Trepa por el hoyo y sal por la puerta izquierda para recuperar el vehículo.


48. Conduce hacia la izquierda subiendo los escalones hasta la rampa y pon el turbo para pasar las arenas movedizas.



49. Ve a la izquierda y pégate a la pared hasta que encuentres el pasaje.



50. Sigue por allí y encara bien el vehículo para saltar sobre el río. Pon el turbo.



51. Atropella a los monos y luego baja del vehículo. Camina hacia el río.



52. Ve por la izquierda a lo largo de la repisa y toma carrerilla para saltar a la siguiente.



53. Desenfunda rápido para protegerte a tiros de los buitres.



54. Salta tomando carrerilla hacia la repisa pequeña de la izquierda.



55. Descuélgate hacia la repisa inferior y recoge la munición MP5.



56. Corre y salta para agarrarte a la grieta, y luego balancéate hacia la derecha.



57. Trepa y arrástrate para entrar en la cueva y recoger los proyectiles para la escopeta. Has encontrado el área secreta 5.



58. Lánzate al agua y recoge el paquete médico pequeño que hay junto a la balsa.



59. Nada por la balsa y sal por la repisa que hay a la derecha de la cascada.



60. Atraviesa la cascada y escala los bloques para entrar en el pasillo de la salida.

SECRETOS: EL RIO GANGES

1. Al principio, antes de subirte al vehículo (por cierto, hay algunas golosinas en el túnel de detrás), ve por la izquierda a la rampa. Descuélgate del lado derecho y sube por la izquierda mediante las escaleras que dan al saliente. Da un salto largo al saliente de la derecha. Da ahora otro desde el lado izquierdo para asirte al próximo saliente. Gira a la izquierda y da un salto largo para agarrarte al saliente. Gira a la derecha y efectúa un salto largo al borde del rincón. Salta el pequeño hueco desde el lado izquierdo y da luego un salto largo al próximo saliente. Gira a la derecha, da un salto largo para agarrarte al saliente y entra en la sala secreta. Sube a la cuesta de la izquierda y salta tres veces aprovechando las otras para agarrarte al pilar. Salta al saliente de la izquierda a por munición antes de brincar al saliente del cristal y el paquete médico. Ahora, descuélgate y baja hasta la salida.
2. En (4) deténte antes de saltar el foso. Baja de la moto y desciende por las escaleras del fondo para obtener cartuchos, bengalas y un paquete médico grande.
3. En (16) hay que tomar una ruta alternativa a la indicada en la guía principal para hallar este secreto. En lugar de ir a la derecha (donde estaba el cristal) después de la puerta, ve cuesta arriba por la izquierda y salta por el lado derecho del abismo, frenando para girar a la derecha justo después. Ve a la derecha del foso y sube a lo más alto, luego ve a la izquierda bajando la escalera hasta la rampa de fuera. Para y baja para saltar a la derecha y asirte al saliente de la munición para el Águila del Desierto. Súbete al túnel y repta para hacerte con el cristal, los arpones y la munición para Uzi.
4. Vuelve al vehículo desde el secreto 3 y acelera por la rampa de salto. En el desvío, ve por la izquierda y sube el camino inclinado. Ve con cuidado por el saliente junto a los árboles y para antes del hueco. Arranca con el turbo por encima de él para llegar al saliente del cristal. Ve a la izquierda y vuelve a acelerar sobre el barranco. Bájate y ve por la derecha para deslizarte por la izquierda de la pendiente; luego mata a los buitres. Salta para agarrarte al saliente, encarámate y ve hasta el final para saltar entre las pendientes. Da un salto largo sobre el barranco para asirte a la izquierda del saliente de delante. Aúpate, gira a la derecha y da un salto largo para agarrarte a la cuesta de la derecha. Desplázate a la derecha con las manos y súbete para reptar a la cueva a por un paquete médico pequeño y munición para el Águila del Desierto. (Sal de la cueva y salta por la derecha a la cuesta del fondo para saltar de nuevo al saliente. Da un salto largo para regresar y vuelve al área de debajo de la moto. Tírate por los bloques hasta el fondo y dirígete por la entrada al cristal de (51)).
5. Tras desplazarte a la derecha por la grieta hasta (57), como dijimos, gatea a la cueva a por un cristal de grabación y proyectiles.



NIVEL 4: CUEVAS DE KALIYA

1. Ve a la izquierda desde el cruce inicial y avanza hasta dar con el cruce de caminos.



2. Toma el pasillo que hay más a la izquierda y síguelo hasta dar con el agujero del suelo. Métete en él para hacerte con las bengalas.



3. Salta y agárrate a los salientes de la pared hasta que consigas salir del hoyo. De nuevo en el pasillo, toma el primer camino a la derecha.



4. Entra por la hendidura, avanza y toma el camino de la izquierda. Ve recto hasta la siguiente hendidura y crúzala también.



5. Gira arrastrándote a la derecha y recoge la munición para la Uzi; luego, retrocede y baja por la pared del lado opuesto.



6. Gira dos veces a la izquierda. Cuando llegues al final del pasillo verás una nueva hendidura a mano derecha. Comienza a reptar por ella.



7. En la bifurcación, gira a la izquierda para llegar a un cruce con varios pasillos.



8. Toma el camino que se encuentra más a la derecha. Avanza hasta el final y vuelve a girar a la derecha.



9. Continúa por el pasaje girando a la derecha y luego a la izquierda hasta dar con la hendidura de la pared. Salta por ella al nivel inferior.



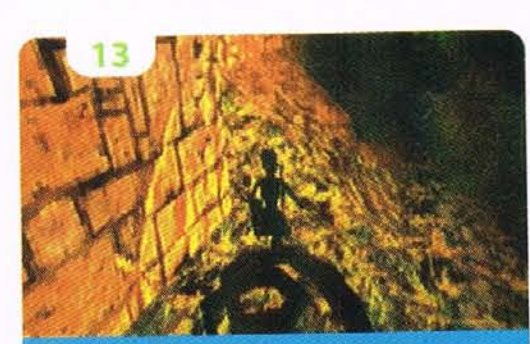
10. Sigue el camino hasta llegar al cristal de grabación: salta sobre el hoyo para alcanzarlo.



11. Toma las bengalas y enciende una. Luego descuélgate (no saltes directamente) hasta esa planta inferior.



12. ¡Serpientes! Sin moverte, cárgate primero a las dos que tienes delante y luego a las que hay detrás de ti.



13. Camina entre las rampas y efectúa un salto lateral para esquivar la piedra.



14. Avanza lentamente y mata a tiros a las restantes serpientes.



15. Avanza por el corredor hacia la piedra y luego, cuélate por la hendidura.



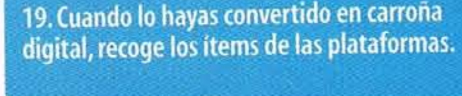
16. Gira a la izquierda y salta abajo. Allí hay un paquete médico pequeño y un cristal de grabación.



17. Deslízate hacia la cámara grande en la que hay un tío incendiando una charca de petróleo.



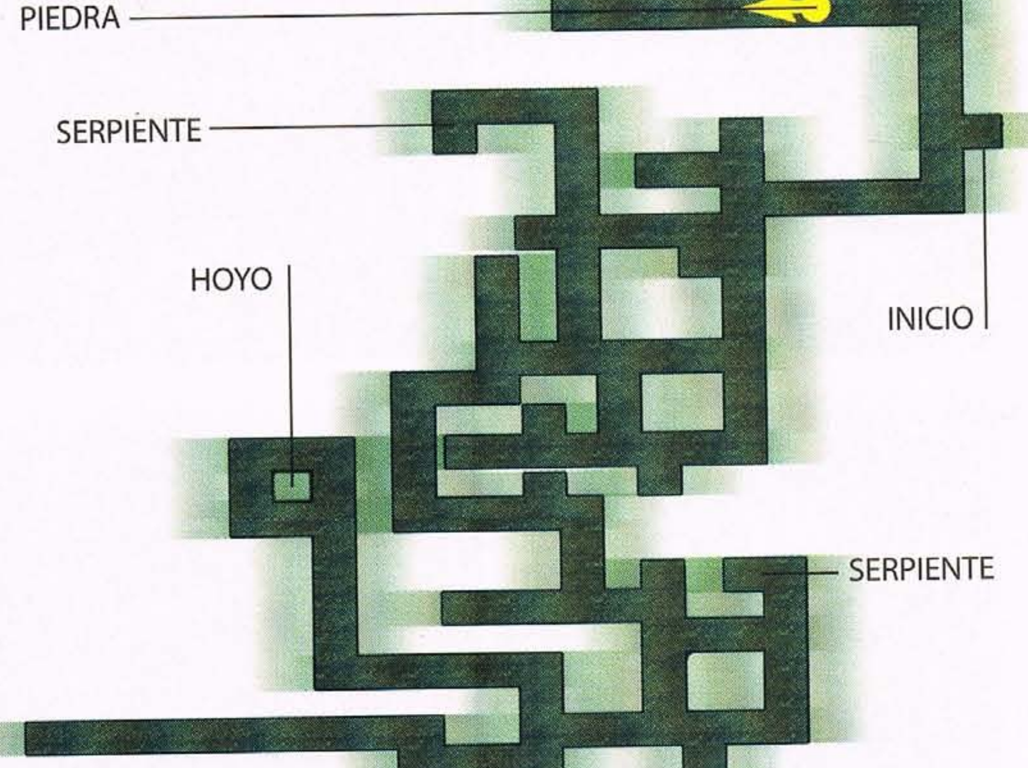
18. Esquiva sus bombas de fuego letales y no dejes de dispararle.



19. Cuando lo hayas convertido en carroña digital, recoge los ítems de las plataformas.



20. Luego salta a la plataforma central para recoger el primer artefacto: la Piedra de la tribu Infada.



MISIÓN 2 Pacífico Sur

UNA VEZ QUE LARA HA COMPLETADO SU PRIMERA MISIÓN, PUEDE ELEGIR DESTINO. LAS ISLAS DEL PACÍFICO SUR NOS PARECE EL MÁS FÁCIL DE LOS TRES POSIBLES Y, POR LO TANTO, EL MÁS INDICADO PARA INICIARSE. HAY 10 ÁREAS SECRETAS PARA DESCUBRIR Y 3 PIEDRAS DE LA SERPIENTE DRAGÓN, LA LLAVE DEL CONTRABANDISTA, UN MAPA, LA LLAVE DEL COMANDANTE BISHOP, LA LLAVE DEL TENIENTE TUCKERMAN Y, POR ÚLTIMO, EL PUÑAL ORA.



NIVEL 1: VILLA COSTERA

1. Nada hacia delante para salir a la playa de las palmeras. (Ver secreto 1).



2. Ve a la izquierda del banco de arena dorada y deslízate por la pendiente.



3. Baja al agua y cruza por ella hasta llegar a la pared del otro extremo. En lo alto de ésta hay una abertura.



4. Salta desde el lado derecho para acceder a ella y, luego, sigue el pasadizo hasta entrar en el valle.



5. Mientras avanzas por entre los arbustos, prepárate para eliminar a un nativo.



6. Corre y salta al bloque para evitar ser engullido por las arenas movedizas.



7. Salta hasta el extremo opuesto y dispara al nativo que hay junto a los árboles.



8. Localiza a la izquierda, en la entrada al área de los árboles, un bloque herboso. Encarámate a él y, luego, al tronco del árbol.



9. Ponte de espaldas al árbol para saltar al siguiente saliente cubierto de hierba.



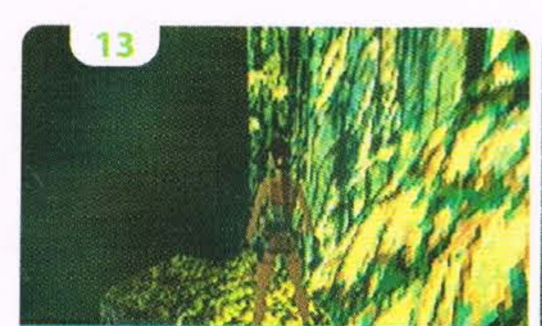
10. Ve un poco a la izquierda y gírate luego para saltar a la rama del árbol.



11. Sigue la rama hasta el saliente y da luego un salto largo para agarrarte a la rama contigua.



12. Recoge la Piedra de Serpiente y salta al repecho arenoso para bajar deslizándote. (Ver secreto 2).



13. Cuélgate del saliente inferior y suéltate; luego síguelo hacia la izquierda.



14. Gira a la derecha y da un salto al saliente junto a la cascada.



15. Salta al pasadizo que hay tras la cascada en pos de la segunda Piedra de Serpiente.



16. Salta de nuevo al borde de la cascada y da un salto largo para llegar a la escalera.



17. Súbela para ir al saliente de la derecha y sigue el pasadizo.



18. Monta por la siguiente escalera para salir a otro saliente, junto al área de la laguna.



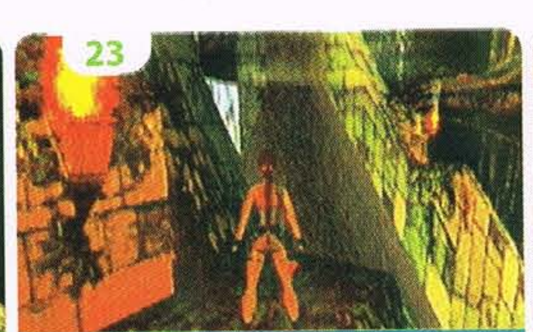
19. Sube al bloque a la izquierda de la cuesta arenosa y gírate para matar al nativo.



20. Salta a su saliente para hallar la serie de puertas cerradas.


21. Gírate, corre y salta para agarrarte al canto del saliente superior.


22. Gira a la derecha y da un salto largo hasta el saliente de la rampa de arena.


23. Salta al saliente de la antorcha para hacerte con la tercera Piedra de Serpiente.


24. Vuelve a las puertas cerradas y usa las Piedras para abrirlas.


25. Deslízate por la pendiente y sigue el pasadizo. Dispara al nativo que ataca.


26. Arrímate al muro de la izquierda para encontrar el paquete médico pequeño en el rincón oscuro.


27. Entra en el pueblo, listo para disparar a los nativos que vienen de la cabaña de la izquierda.


28. Pasa la cabaña izquierda y sigue el camino que da al área de la casa del árbol.


29. Sube al bloque que hay junto al pantano, dispara al nativo y salta a su saliente.


30. Gira la rueda de la polea para elevar algunos portillos en el pueblo.


31. Salta de nuevo al área de la casa del árbol, a punto para matar a otro nativo.


32. Pasa de nuevo por el pasadizo hasta el pueblo, listo para disparar al siguiente nativo.


33. Dirígete a la izquierda, a la zona de la catarata, y mata a otro nativo.

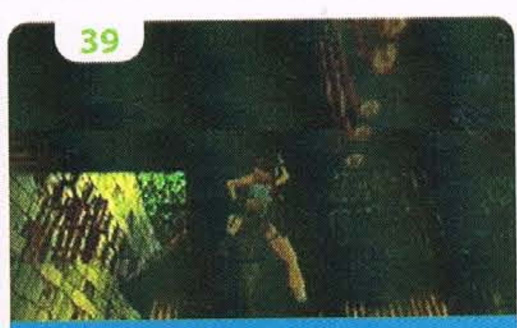

34. Encamínate a la derecha, a la derecha de la cabaña del fondo, y sigue por el pasadizo.


35. Cruza la arcada, ante unos portillos cerrados, para llegar a una nueva zona del pueblo. (Ver secreto 3).


36. Ve a la izquierda y sube a la parte izquierda de la cabaña (aún no puedes subir por la escalera).


37. Ve a la derecha, entre las cabañas, y tuerce a la izquierda en la primera para entrar en la cabaña oscura que hay a mano izquierda.


38. Gira la rueda de la polea del bloque y prepárate a matar al nativo que aparecerá detrás tuyo.


39. Sal y tírate de vuelta al área inferior para subir por la escalera a la casa del árbol.


40. Sube hasta la copa para dejarte caer hacia el lado derecho; luego, cruza la puerta para sitúate en la repisa.


41. Salta a la izquierda para agarrarte al portillo, álzate y entra dentro.


42. Cárgate al nativo y ve a la derecha por el pasadizo, corre y salta desde la ventana al saliente de madera, junto a la cabaña.


43. Corre y supera el hueco hacia la siguiente repisa de madera. Luego, dirígete a la derecha por los tablones.


44. Salta a lo alto del techo de la cabaña y, después, a las barras de monos para empezar a trepar.


45. Sube por el primer grupo de ellas, luego ve a la derecha por el siguiente y, al final, por la izquierda.


46. Déjate caer y ve sobre los tejados para saltar hasta la casa del árbol.


47. Dale al interruptor del rincón izquierdo del fondo para elevar el portillo sobre el pasillo de las llamas. Después, encárgate del nativo.


48. Tírate al suelo y vuelve a la zona de las llamas por el camino que seguiste antes.


49. Retírate un poco de las llamas para saltar al portillo de encima.


50. Salta hacia delante, dale al interruptor y luego cárgate al nativo que tienes detrás.


51. Ve pasillo abajo y pasa corriendo con un buen cálculo las dos cuchillas de la pared.


52. Gira la rueda de la polea al final del corredor para abrir la puerta de la izquierda.


53. Deslízate por la pendiente y ve por la derecha a la laguna de la cascada, donde se ha abierto el portillo.


54. Baja nadando por el portillo y sigue el túnel hasta la superficie, pasando por el agujero. Por cierto...cuidado con el cocodrilo gigante.


55. Sal y sube por la escalera al pasadizo que da al puente suspendido. Crúzalo y sigue el pasadizo hasta el final.


56. Da un salto largo y sujétate al caer al saliente. Entra en la casa del árbol.

SECRETOS: VILLA COSTERA

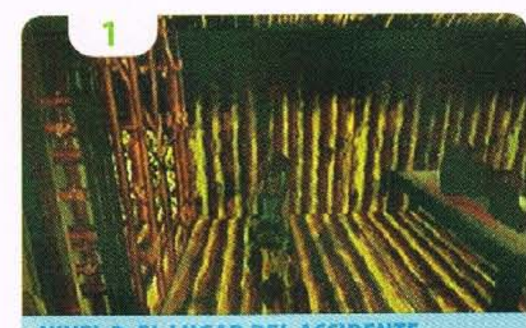
1. Tras (1), antes de bajar por la pendiente amarilla de la playa, sube a la pequeña roca que hay cerca en el agua a por un paquete médico pequeño. Gírate de espaldas a la playa y da un salto largo para asirte a la cuesta. Desplázate por la derecha al saliente verde y da un salto corto al saliente verde de la derecha (para oír la campana). Para llegar al saliente de la munición de MP5, salta para asirte al saliente inclinado y desplázate a la derecha.
2. Tras recoger la Piedra de Serpiente (12), ve al final de la rama y sube al hueco a por la munición para el Águila del Desierto.
3. Al llegar al nuevo pueblo de (35), ve a la derecha y sigue el pasadizo pasando la cabaña para hallar la cueva secreta de la derecha. Ten cuidado con el nativo al entrar a recoger





la munición de MP5 y los cartuchos.

NOTA: Aunque no tienes porqué hacerlo, se puede conseguir un cuarto secreto tomando primero una ruta alternativa y tirando luego hacia atrás. Nada a la derecha desde el principio y bucea para pillar la Llave del Contrabandista. Nada luego a la orilla y entra en la cabaña de la izquierda. Usa la llave para abrir la trampilla y cuélgate/suéltate para recoger el cristal. Da un salto largo desde el saliente superior para salvar la trampa y dirígete a la laguna. Salta adelante hacia el saliente y mata a los dos cocodrilos y al nativo de arriba. Zambúllete para tomar el Fusil Arpón. Sal junto a la entrada y salta los salientes para subir por el pilar. Avanza hacia la derecha colgado en plan mico, suéltate y salta a la derecha. Sigue el saliente verde y sube dos veces por la izquierda, luego gírate y da un salto largo al saliente verde alto. Gira a la izquierda, salta a la cuesta, deslízate y salta desde el fondo. Dispara a otro nativo, da un salto largo para agarrarte a la escalera (encima de los pinchos) y sube. Toma el botiquín, desplázate a la izquierda y aúpate a por el cristal y el botiquín. Corre adelante desde ese saliente para caer en otro. Desplázate a la izquierda con las manos, salta a la izquierda y sigue el pasadizo hasta el puente suspendido. Gira a la derecha, da un salto largo y agárrate al saliente. Da un salto largo al próximo saliente para oír la campana y salta luego al otro a por granadas. (Vuelve saltando al puente suspendido. Ve por la izquierda para desandar tus pasos hasta la salida o bien por la derecha, más allá de las cuchillas, a la sala del tobogán y al pueblo).

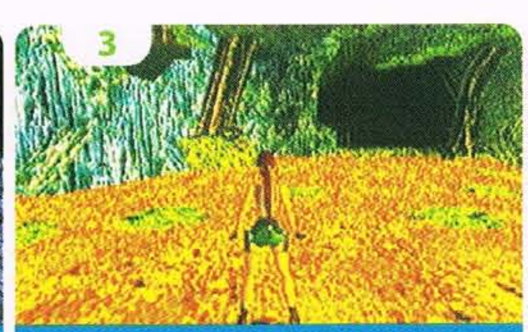


NIVEL 2: EL LUGAR DEL ACCIDENTE

1. Recoge el Mapa del Pantano, sal y da un salto largo hacia el saliente para dejarte caer.



2. Ve al pantano. El mapa te dice sobre qué nenúfares puedes saltar.



3. Desde el bloque, salta a la hoja de nenúfar del medio y luego da un salto largo para llegar al tercero de los nenúfares de la izquierda.



4. Gira a la derecha para dar un salto largo a la hoja junto al árbol. Gira a la izquierda para pegar un salto largo hasta la siguiente hoja.



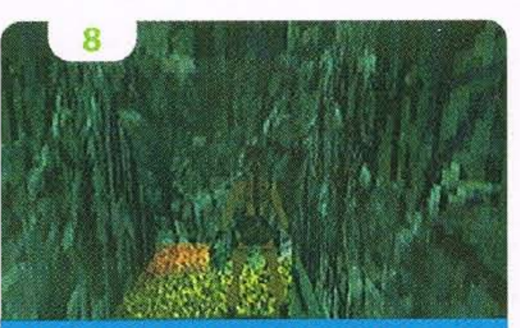
5. Da un salto largo a la izquierda en diagonal hacia la hoja y, luego, a la de la izquierda de las dos que tienes delante.



6. Ahora pega un brinco largo al área del bosque. (Ver secreto 1). Baja por la cuesta, listo para disparar al raptor.



7. Ve a la derecha por la niebla y sube al saliente del final. Sube saltando por los bloques.



8. Sube por la hendidura de la pared y, luego, cuélgate y suéltate por el agujero del suelo para llegar al valle del avión estrellado.



9. Dispara al raptor que hay a la izquierda del avión y, luego, ve al lado derecho del avión.



10. Justo al entrar encontrarás una abertura en la pared. Métete en ella para tirarte por el agujero y trepa por el siguiente hoyo.



11. Ayuda al soldado a matar los raptores; toma prestado su cartucho de MP5 si la espicha. (Ver secreto 2).



12. Baja por la pendiente y dispara a los carroñeros que hay al lado del raptor muerto.



13. Ve al agua por la derecha y recoge las bengalas de la izquierda.



14. Acércate al terraplén y toma la Llave del cadáver del comandante Bishop.



15. Oh, oh: ¡el T-Rex! Corre a toda pastilla hasta la sala de la antorcha que hay a la derecha de la rampa por donde descendiste. (Ver nota 1).



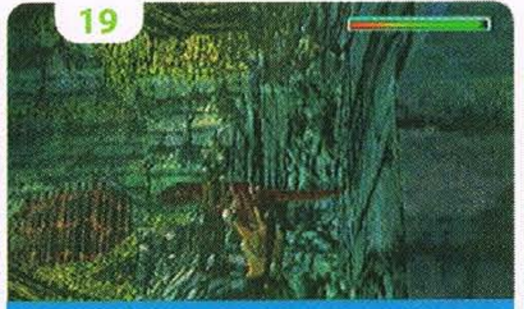
16. Vuelve por donde viniste, a través del agujero y el pasadizo, hasta el lugar del accidente.



17. Ve a la derecha del avión, ante la cuesta, para ver a unos soldados disparando contra unos raptores.



18. Acércate, pero deja que ellos mismos hagan el trabajo sucio y entra en el pasadizo que hay cerca del salto de agua.



19. Ayuda a otro soldado a matar un raptor. El puente es inútil, así que salta al agua. (Ver nota 2 y secreto 3).



20. Procura eludir las pirañas mientras nadas a la palanca y la accionas. Sal a la nueva orilla por la izquierda.



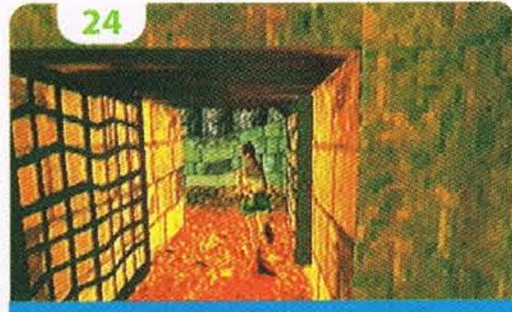
21. Mata al raptor que viene por la puerta. Luego, enciende una bengala y entra en el recinto para pulirte otro.



22. Tira de la palanca de la izquierda y mata a los dos raptores. Activa los otros dos interruptores y mata al siguiente raptor.



23. Súbete al bloque y salta desde allí al pasillo superior en busca del cristal de grabación y la llave del teniente Tuckerman.



24. Estáte alerta porque hay otro raptor. Sólo tienes que tirarte por el agujero y volver al río.


25. Nada deprisa por el río y sal por la derecha. Vuelve al avión. Trepa por la izquierda de su puerta lateral para subirte encima.


26. A la altura de la trampilla, sitúate frente al árbol con una pared de madera escalable. Salta para caer en la rama y, de allí, pasar a la pared.


27. Escala por ella y después por la siguiente rama. Casi al final, déjate caer sobre la montaña (una de sus paredes es escalable).


28. Déjate caer, agárrate al saliente y desciende hasta el final. Ahí, balancéate hacia la izquierda hasta la plataforma.


29. Incorpórate, entra por la hendidura y arrástrate por el pasadizo. Baja al saliente y empieza a subir por las barras.


30. Trepa por la curva en 'U' y déjate caer en el primer saliente.


31. Descuélgate al saliente inferior y acciona el interruptor para modificar los portillos.


32. Vuelve al saliente superior y trepa por él en plan mono hacia el segundo interruptor.


33. Agárrate al muro escalable y ve abajo y a la izquierda para alcanzar el interruptor. Acciónalo.


34. Da un salto corto hacia el cristal y, luego, otro para asirte al saliente de enfrente, donde hay el primer interruptor. Actívalo de nuevo.


35. Vuelve al saliente superior, sigue por las barras casi hasta el final (antes de llegar a la trampilla móvil). Agárrate al muro escalable.


36. Baja por él hasta el final (sin que los pies queden colgando en el aire) y pulsa □ sin soltar ✕ para saltar al nuevo saliente.


37. Dale al interruptor de allí para alzar el último portillo. Salta otra vez al muro escalable.


38. Sube y ve por la derecha al saliente ahora accesible. Da un salto largo para agarrarte a la cuesta de la derecha de los pinchos


39. Desplázate a la mitad de la cuesta, súbete y salta para atrás otra vez. Caerás al pilar donde se hallaba el cristal.


40. Retorna a la plataforma del 1er interruptor, sube el bloque y sigue por las barras, esta vez sí, hasta el final (trampillas móviles incluidas).

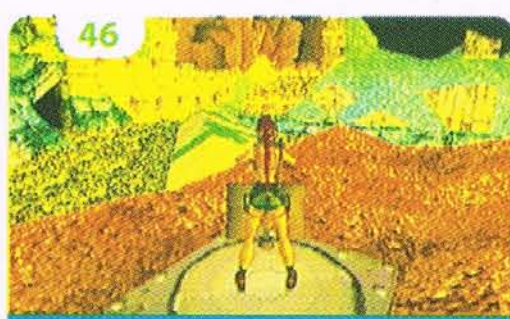

41. Entra en el pasadizo, recoge la munición de Uzi y sube luego por el bloque para alcanzar el saliente frondoso del exterior.


42. Corre y salta para asirte a la rama del árbol de delante y salta luego a lo alto del avión.

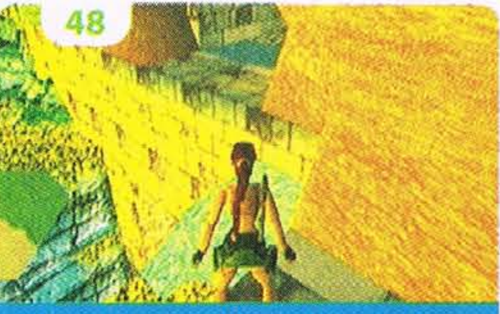

43. Ve a la derecha y tírate por la trampilla hacia el interior del avión con el armamento preparado para pelar a otro raptor.


44. Métete en la cabina y usa las dos llaves en las cerraduras para poner la cosa en marcha.


45. Vuelve a la parte trasera, tírate por el agujero y ve al fondo para darle al interruptor.


46. Una vez fuera, cárgate a los raptores y vuelve hacia el cañón del avión. Apunta en diagonal a la izquierda para volar el tejado.


47. Mantén pulsado □ para dejar el cañón, luego ve y salta al saliente amarillo junto al tejado derruido.


48. Sube al rincón y salta por la derecha al saliente. Después, salta al saliente del tejado y baja las escaleras.

SECRETOS: LUGAR ACCIDENTE

1. En (6), antes de saltar fuera del pantano, salta al rincón y súbete al hueco a por dos cartuchos de MP5.
2. En (11), tras matar a los raptores, sube al árbol de la derecha a por un paquete médico grande. Salta por la izquierda al siguiente árbol en pos de las bengalas.
3. En (19), Después de hacer lo que te recomendamos en la nota 2, sube a las ramas. Salta a la rama de la derecha desde el cristal de grabación. Luego gira a la izquierda y salta un poco en diagonal a la izquierda para asirte a la rama alta. Aúpate y camina con cuidado hacia la derecha a por la munición secreta de MP5.



NOTA 1: Corre (evita pasar por la parte profunda del estanque) hasta la sala de la antorcha, que encontrarás a la derecha de la rampa por la que descendiste antes. Activa el interruptor de esa sala. Aprovecha la protección que te ofrece esta estancia para refugiarte cuando el T-Rex esté cerca y sal para dispararle cuando esté lejos. Cárgatelo, ve a la segunda sala con antorcha y activa el otro interruptor. Vuelve a la sala anterior. Allí se ha abierto una puerta que te permitirá volver por los escalones al terraplén, donde el soldado lucha contra los raptores.

Nota 2: Sube dos bloques y escala por la pared de lianas. Una vez arriba del todo, pulsa □, sin soltar ×. Saltarás a la cuesta de detrás y rebotarás automáticamente a la rama del árbol. Para evitar al bicho, gírate rápido y salta a la cuesta para agarrarte al borde. Balancéate a la derecha y sube cuando la cuesta se haga plana. Salta a la esquina que hay justo al lado y de allí a la rama que hay encima. Salta hacia el cristal y luego a la rama del árbol. Encárgate del siguiente dinosaurio y sigue la rama hasta aproximarte al dinosaurio colgado. Dispárale para que caiga al agua. Así, las pirañas se distraerán con él mientras tú saltas desde allí al agua para activar el interruptor sumergido. Después, escala la pared del lado en el que está el interruptor.



NIVEL 3: Madubu Gorge

1. Accede al refugio de la izquierda por el agujero del techo y recoge todos los ítems.



2. Déjate caer y mata al reptil, evitando que te alcance su aliento venenoso.



3. Cárgate otro al acercarte a las columnas junto al borde. Baja al primer saliente y, luego, al siguiente.



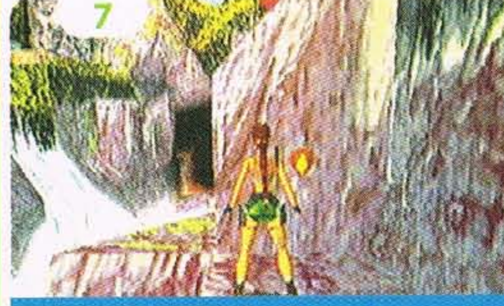
4. Da dos pasos hacia atrás y salta a la plataforma baja del agua.



5. Da un salto largo para sujetarte al repecho de enfrente y desplázate a la derecha. Súbete al saliente al final. (Ver secretos 1 y 2).



6. Sube al bloque de la derecha. Da un salto corto sobre la cuesta y, luego, otro en diagonal hasta el saliente musgoso.



7. Salta en diagonal al próximo saliente y pulsa el interruptor para abrir una trampilla del refugio. Vuelve por los salientes (ver nota 1).



8. Desplázate con las manos a la cuesta amarilla y salta hacia atrás de nuevo a la plataforma del río y, de allí, a la pared opuesta.



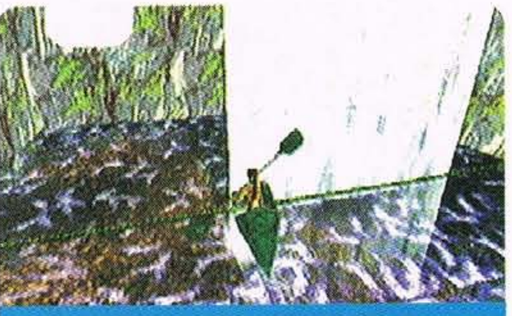
9. Dirígete hasta el edificio y entra dentro por la trampilla de antes. Una vez arriba, déjate caer por la otra trampilla, ahora abierta.



10. Ya en el agua, sube a la canoa y condúcela al barranco por la cascada.



11. Deja que te lleve la corriente, pero rema contra ella para conseguir el cristal de grabación.

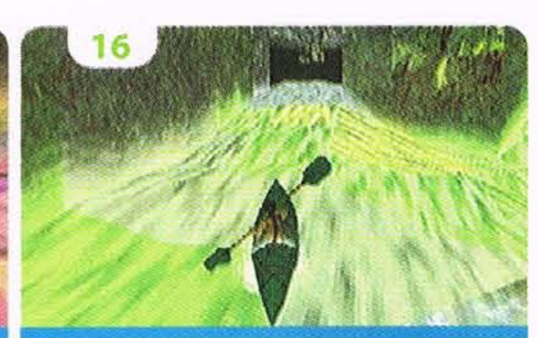


12. Sigue bajando por los rápidos tras el puente, luego rema a la izquierda hacia la cuerda verde para desactivar las cuchillas.


13. Pasa las cuchillas, baja los rápidos y rema contra corriente hacia el canal en calma de la derecha.


14. Rema ahora para evitar las cuerdas rojas (son trampas de pinchos mortales), pero acércate a la verde de la izquierda.


15. Ve a la izquierda pasando la entrada e intenta hacerte con el cristal de grabación (en medio a la derecha) ante la cascada.


16. Desde el remanso de la entrada roja, enfréntate a los siguientes rápidos que llevan a un remanso con un tapón gigante.


17. Baja por el canal derecho a través de la cascada derecha para hallar un cristal secreto. Retorna a la sala de las pirañas. (Ver secreto 3).


18. Dirígete a los rápidos azules del fondo a la derecha, y sube paleando por ellos. Gira a la izquierda para llegar a la sala del cocodrilo.


19. Salta al agua, sube a tierra firme y encárgate tanto del cocodrilo como del reptil. Ve a la puerta que da a la sala de las pirañas.


20. Realiza un salto largo hacia delante para asirte al techo. Sigue por él y evita las llamas. Cuando llegues al final, tírate al saliente.


21. Evita caer al agua al dar un salto largo al próximo saliente. Luego cruza la entrada.


22. Sube por los bloques, descuélgate por el otro lado y baja por la pared escalable hasta la sala de la cascada azul.


23. Acércate al final del saliente largo, salta al siguiente y, de allí, pasa al saliente en el que hay un paquete médico grande.


24. Retrocede un poco y da un salto largo hasta el bloque con munición para la MP5 que hay al otro lado del agua.


25. Vuelve al saliente del paquete médico y, de allí, al anterior saliente. Encarámate al hueco de la pared para agarrarte al muro escalable.


26. Trepa por él hasta saliente elevado de la derecha. Gírate, salta para agarrarte al nuevo tramo del techo y continúa por él.


27. Pasa la llama y, en la bifurcación, sigue por la izquierda hasta el final. Descuélgate. Caerás en un saliente que conduce a una cueva.

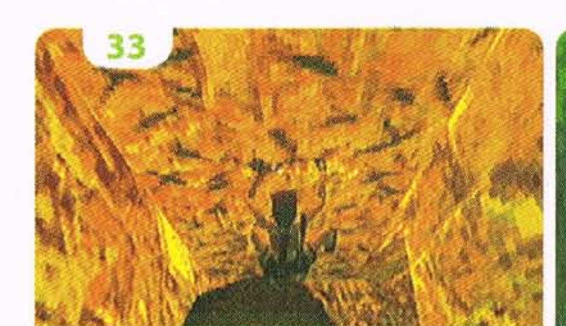

28. Recoge las bengalas y proyectiles de escopeta que hay allí y retorna a la bifurcación para continuar por el trayecto de la derecha.


29. Sigue el saliente izquierdo hasta la trampa (inactiva) de las cuchillas. Da un salto largo al saliente junto a la cuchilla de enfrente.


30. Da otro salto largo sobre el agua para agarrarte al muro escalable a la izquierda de la otra cuchilla.


31. Trepa a la izquierda, arriba y a la izquierda de nuevo y, al final, llegarás a un saliente.


32. Suéltate sobre él para hallar una entrada a la izquierda. Entra, cuélgate del borde y suéltate del agujero para bajar por la pared.


33. Ve pasadizo arriba y date una vuelta para atraer al pedrusco, luego vuelve corriendo y trepa por la pared.


34. Sube de nuevo por el pasillo, más lejos que antes, para atraer otra piedra rodante. Regresa corriendo para escalar la pared.


35. Sube por el pasadizo y corre por el saliente para saltar a la izquierda, esquivando el pedrusco.


36 Retrocede, luego da un salto corto sobre las llamas, vuélvete enseguida al otro lado y salta dos veces para eludir la roca.


37. Sube por el pasadizo y trepa para salir junto al agua. Da un salto largo al saliente derecho.


38. Sube por la pared de la izquierda a la siguiente repisa. Luego arrástrate por el hueco para ir al saliente de la derecha.


39. Da un salto corto al bloque de en medio del agua y luego uno largo hacia el siguiente reborde.


40. Da un salto hacia el bloque donde está el deslizador . Antes de usarlo, baja al saliente inferior y da un salto largo para pillar el cristal.


41. Salta de vuelta al bloque del deslizador y úsalo para bajar hasta la entrada del final (mantén pulsado ✕ hasta finalizar el trayecto).


42. Déjate caer junto a la cadena y trepa el muro de enfrente para ir al saliente de arriba.


43. Saca las pistolas, listo para matar dos reptiles (uno, al inicio, y otro, al final del corredor).


44. Retorna al inicio del pasadizo y busca el interruptor en uno de los lados del área rectangular. Acciónalo para hacer salir el tapón.


45. Baja de nuevo por el corredor y tírate al pasadizo. Deslízate por las cuestas y vuelve a la canoa.


46. Baja por los rápidos y pasa (evitando caer directamente) por el agujero destaponado.

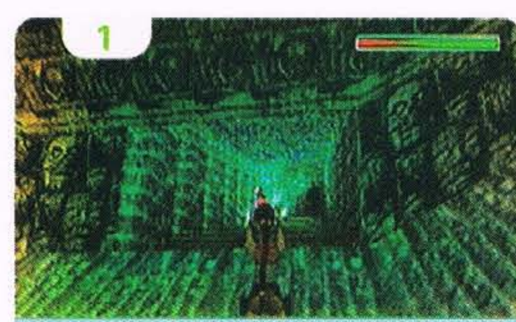

47. Deja la canoa cerca del saliente azul y ve nadando hasta él. Sal y fríe al primero de los cocodrilos.


48. Nada bajo el saliente amarillo para tirar de la palanca (cuidado con los otros dos cocodrilos que aparecerán) y sal trepando a la salida.

SECRETOS: MADUBU GORGE

1. En (5), tras sujetarte a la cuesta, desplázate por la izquierda (no por la derecha) al saliente. (Si quieres, descuélgate al saliente de debajo a por el cristal; acciona el interruptor para volver a subir.) Gírate y avanza colgado por encima del agua. Descuélgate para desplazarte por la grieta y da luego un salto largo sobre el rincón para agarrarte al repecho. Desplázate por la derecha al saliente y salta luego a la entrada. Ve a la derecha para dejarte caer, descuélgate, salta hacia atrás sobre los pinchos y tírate. (Para llegar al cristal, gatea a la derecha por el túnel, listo para disparar al reptil. Cruza el puente, atraviesa la sala y sigue el saliente para hallar el cristal. Mata al reptil al volver.) Ve adelante hacia el pasadizo y escaleras arriba, pelando al reptil. Acciona el interruptor para abrir la puerta de la sala de más arriba. Sube otra vez hacia los pinchos, trepa por el muro y luego por el siguiente hasta arriba del todo. Cruza la puerta abierta y da un salto largo por la izquierda al saliente de la cascada. Entra en la sala de detrás y cárgate al reptil de debajo antes de tirarte al fondo a por la munición de MP5.
2. Desde el Secreto 1, vuelve a subir al saliente junto a la cascada. Gírate y salta para avanzar colgado al saliente de enfrente. Deslízate hacia delante cuesta abajo par saltar y sujetarte al pilar. Da un salto largo a través del cristal de grabación (para evitar las llamas) y agárrate al tercer pilar. Da un salto largo al final y sube fuera. Repta a la derecha para esquivar los dardos y deslízate cuesta abajo. (Para llegar al cristal, avanza colgado hacia la izquierda hasta el puente y luego vuelve del mismo modo.) Avanza colgado adelante y a la izquierda y sube al saliente para trepar afuera. Da un salto largo al muro escalable y sube a lo alto. No entres aún en el pasadizo. Salta atrás hacia la derecha en diagonal para caer en la plataforma secreta de debajo (es complicado). Salta a la cabaña y entra en ella para obtener un paquete médico grande y un cohete. (Salta de nuevo a la plataforma secreta y da un salto largo al saliente de delante (desde el lado izquierdo para evitar la parte que sobresale). Trepa a la derecha y da un salto largo para volver al muro escalable. Sigue el pasadizo hasta la piscina y mata a los cocodrilos; luego sumérgete y tira de la palanca (en el rincón, bajo el saliente derecho) para abrir la puerta. Saca la canoa y baja por las aguas bravas (toma el cristal de la derecha si puedes) para volver a juntarte con la ruta principal en (12).
3. Sigue el punto (17), paleando contra corriente a través de la cascada azul del final para hallar el cristal secreto.

NOTA 1: Para llegar al bloque más alto deberás coger carrerilla desde la rampa. Desde el bloque, baja a la rampa a la que te reincorporaste después de balancearte. Baja por la rampa de espaldas y déjate caer para agarrarte al saliente y balancearte hasta el punto de inicio.



NIVEL 4: TEMPLO DE PUNA

1. Gira a la derecha en el cruce y mata a los nativos que te disparan desde los escalones.



2. Sube por esas mismas escaleras y cárgate al nativo que hay en el pasillo de arriba; luego, encarámate hasta allí.



3. Sigue las escaleras y elimina a otro nativo al llegar arriba. Después, cruza por el hueco que hay al final de éstas.



4. Mata a un nuevo nativo que te sale al paso en el corredor camino a la sala de las cuchillas rodantes.



5. Aquí debes pulsar cuatro interruptores. Deja que pase el rodillo, salta a la sala y corre al extremo opuesto al que se dirige el rodillo.



6. Pégate a la pared y calcula tu posición para que, cuando venga el rodillo, quedes justo dentro del espacio seguro de su eje de madera.



7.Cada vez que el rodillo se aleje, tienes una oportunidad para correr hasta el interruptor, accionarlo y retornar a tu posición segura.



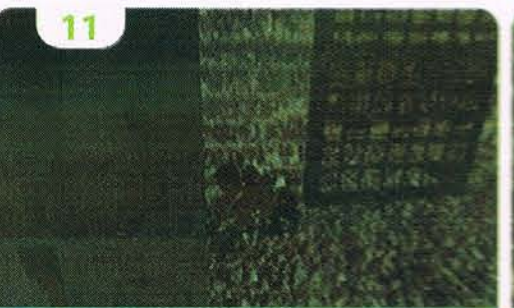
8. Para ir al otro lado, ve primero al saliente de la entrada. Salta allí justo antes de que te alcancen las cuchillas para que pasen de largo.



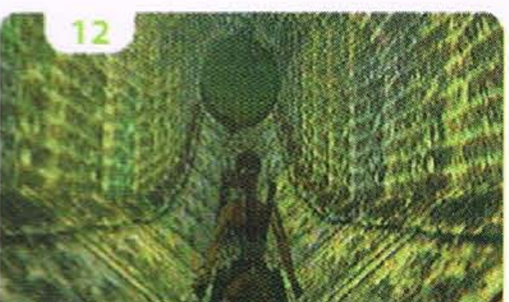
9. Corre y pégate a la pared, a salvo de las cuchillas. Espera a que se alejen y repite con los nuevos interruptores el proceso anterior.



10. Por último, corre a través de la puerta que se ha abierto al pulsar los cuatro interruptores. Antes de salir, aprovecha para recoger el cristal.



11. Aúpate y deslízate. Tira enseguida del bloque para frenar el descenso de los pinchos del techo. Pulsa los tres interruptores para salir.



12. Cuélgate, tírate por el pozo y deslízate a la estancia de la piedra. Acércate hasta ella y dale al interruptor.



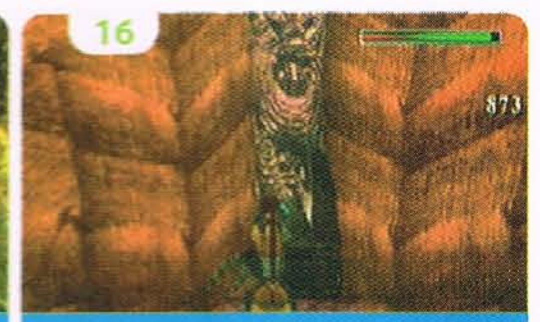
13. Gírate para encarar la puerta del extremo. Corre hacia ella por el pasillo (la roca empezará a rodar). Atraviesa la puerta mediante un salto.



14. Al entrar en la nueva estancia, otra piedra se pondrá en movimiento. Así que no te pares y corre para esquivarla.



15. Dispara a más nativos al volver al cruce. Luego ve a la derecha y escaleras arriba. (Ver secreto 1).



16. Deslízate a la sala. Cuando subas los dos primeros peldaños de las escaleras, el jefe de este nivel se volverá hacia ti.



17. Salta atrás inmediatamente y no ceses de saltar de un lado a otro para eludir su letal descarga eléctrica mientras le disparas.



18. En cierto momento, aparecerá un lagarto.Cuando lo elimines, muévete al instante para evitar otra descarga del jefe.



19. Continúa esquivando los ataques y disparando hasta que consigas acabar con este jefe tan duro de pelar.



20. Cuando haya explotado, puedes subir las escaleras y recoger el Puñal Ora para terminar el nivel.

SECRETOS: TEMPLO DE PUNA

1. En (16), ve a la izquierda subiendo de nuevo por las escaleras. Sube y dirígete a lo alto de la siguiente escalera. Gira y salta para asirte al muro de la izquierda y, luego, desplázate a la izquierda para cruzar la puerta abierta. En la sala secreta te aguardan unos cuantos caramelos.





MISIÓN 3 Londres

EN LOS ESCENARIOS DEL LLUVIOSO LONDRES SE OCULTAN NADA MENOS QUE 17 ÁREAS SECRETAS Y LA LLAVE HABITACIÓN FLUE, LA LLAVE DE LA CATEDRAL, LA LLAVE MANTENIMIENTO, EL PENIQUE ANTIGUO, UN TÍCKET, DOS LLAVES DE SALOMÓN, EL MAZO MASÓNICO, LA ESTRELLA DE BARRO, EL LÍQUIDO PARA EMBALSAMAR, LA LLAVE HABITACIÓN CALDERA Y EL OJO DE ISIS.



NIVEL 1: MUELLE DEL TÁMESIS

1. Avanza y tírate a la plataforma de debajo. Vuélvete y cuélgate de ella. (Ver secreto 1).



2. Déjate caer a la cuesta y salta de inmediato (mantén pulsado □) al saliente del interruptor.



3. Prepárate para cargarte al pájaro y, después, dale al interruptor para alzar el portillo.



4. Efectúa un salto largo para llegar al saliente de las barandillas, usa el deslizador y agárrate al saliente del borde.



5. Tírate para sujetarte a la grieta de debajo, desplázate a la derecha hasta llegar a la plataforma del guarda y aúpate.



6. Mátalo y entra en el almacén. Ve a la izquierda y salta al saliente.



7. Ve a la izquierda y dispara a las ratas del saliente lejano. Ve hasta allí mediante la plataforma que cede.



8. Dirígete a la derecha y sigue el pasillo hasta las ventanas para girar a la izquierda.



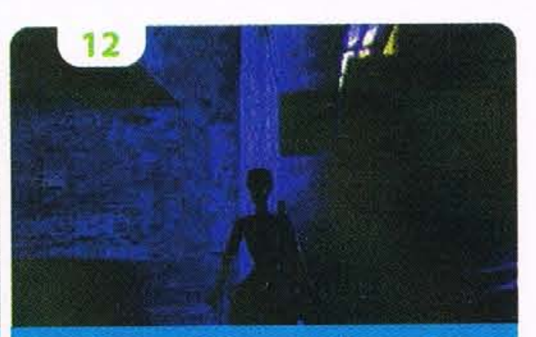
9. Mata al otro guarda y, cuando esté cadáver, cógele la Llave de la Habitación Flue.



10. Vuelve por el pasadizo y descuélgate hasta la plataforma de debajo.



11. Dale al interruptor para abrir el portillo junto a la puerta del almacén. Tírate a la siguiente plataforma.



12. Realiza un salto largo para alcanzar el saliente de piedra que hay a la izquierda de la puerta del almacén.



13. Sube para salir del almacén. Dale al interruptor del saliente para bajar de nuevo el portillo.



14. Ya puedes lanzarte al saliente de debajo del portillo.



15. Mata a otro pájaro, agárrate al hueco del medio (sobre la ventana) y gatea a la izquierda. (Ver secreto 2).



16. Repta por el túnel a una nueva zona. Salta para accionar el interruptor que hay junto al ascensor.



17. Arrástrate de vuelta por el túnel y descuélgate al final para saltar a la cuesta.



18. Mata al guarda y sube por las cajas cerca de donde te dejaste caer, a la escala de malla.



19. Trepa por las tres escaleras para subir al punto más alto. Salta sobre la plataforma metálica inferior superando el vacío.



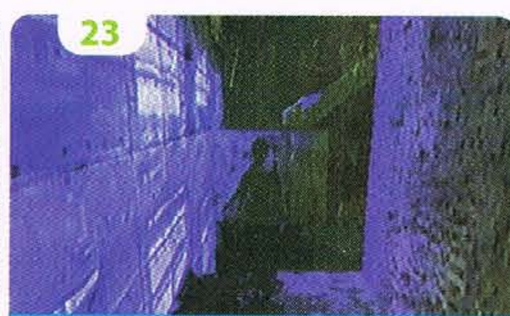
20. Ve al final del pasillo superior y da un salto largo para caer en la zona baja del tejado. Sube a la pared y gira a la izquierda.



21. Sube el escalón de la derecha para entrar al pasadizo. Sigue por él hasta el final y salta, salvando el vacío, al que hay enfrente.



22. Dispara al pájaro. Trepa por encima del muro a la sección con un interruptor en una vitrina. Púlsalo para que suba el ascensor.



23. Vuelve por el pasadizo y salta adelante hacia el saliente superior.



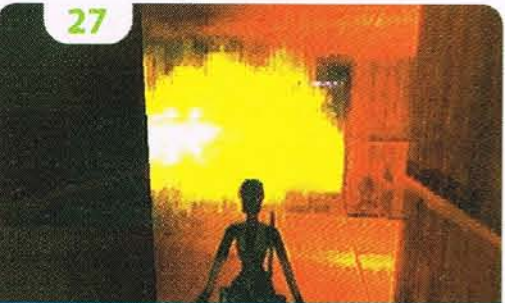
24. Gírate y salta al ascensor que ha subido. Salta a la entrada de enfrente.



25. Recoge bengalas y usa la Llave Habitación Flue para abrir la puerta. Déjate caer en la sala.



26. Avanza para recoger el cristal de grabación y luego dale al interruptor de su izquierda.



27. Pasa con cuidado las llamas al volver a la puerta. Trepa fuera y salta al ascensor.



28. Gira a la izquierda y baja de un salto a la plataforma. Tírate para volver a entrar en el túnel.



29. Tírate por el otro extremo y sube por las escaleras arriba del todo para saltar de nuevo a la parte baja del tejado.



30. Esta vez sube a la izquierda de la entrada del túnel y ve a la derecha para bajar por el agujero. (Ver secreto 3).



31. Deslízate cuesta abajo y efectúa un salto corto desde la mitad del saliente para sujetarte al contiguo.



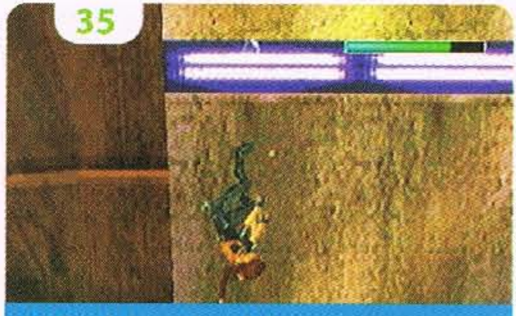
32. Sigue el pasadizo, escúrrete por las pendientes y fulmina a las ratas en el fondo.



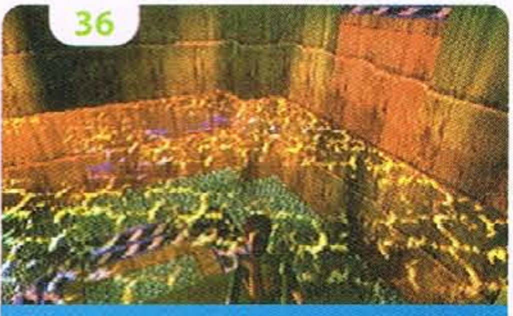
33. Cuélgate/suéltate del agujero y mata al guarda. Dale al interruptor de la derecha.



34. Ve al final del corredor largo y a la gran piscina. Recoge las golosinas del fondo.



35. Tira de la palanca de la compuerta submarina que hay enfrente, vuelve por la entrada amarilla y por el corredor.



36. Acciona otra vez el interruptor y ve por el primer desvío a la derecha desde el corredor a la otra piscina.



37. Baja nadando por el portillo abierto. Luego nada más allá de las hélices ralentizadas.



38. Sal a la superficie. Saca las pistolas, listo para matar al guarda que hay pasillo abajo.



39. Recoge el paquete médico del final y mata a las ratas; luego arrástrate por el túnel hacia la luz azul.



40. Tírate al final y gírate para entrar en la sala del robot.



41. Pásala y ve a la repisa del fondo y, luego, ve por la derecha al cristal. Acciona el interruptor para iluminar el área.



42. Al otro extremo de la sala, tira del bloque de alambre y empújalo por el corredor al medio de la sala y junto a la caja de fusibles.



43. La máquina golpeará entonces la caja de fusibles, haciendo que se desconecte y suba la vitrina del interruptor.



44. Sal de la sala por donde viniste y escala por la malla. Acciona el interruptor recién descubierto y el que ya pulsaste antes.

45. Mata al guarda. Ve a la piscina del final del pasillo, métete en el agua y nada hasta la entrada roja.



46. Sigue el pasadizo que va a la piscina llena. Salta dentro para disparar la alarma y luego sal para cargarte al guarda.



47. Nada hasta el otro lado, sal fuera y cruza la puerta. Ve por cualquier lado para accionar el interruptor.



48. Cuando vuelvas a la piscina, ¡está vacía y la puerta cerrada! Pero tú tranqui...



49. Ve a la izquierda, junto al vallado, y salta para asirte al enrejado. Avanza colgado por él.



50. Suéltate al final y mata a las ratas. Gatea a la izquierda a por el paquete médico y luego ve a la derecha a por el cristal.



51. Tírate por el agujero del final a la piscina. Dispara al guarda y regresa a los interruptores.



52. Dale al interruptor descubierto a la izquierda. Luego retorna a la tercera piscina, que vuelve a estar llena.



53. Sumérgete para cruzar el portillo del fondo. Nada por el túnel para salir a otra piscina.



54. Una vez en la superficie, sal del agua por el acceso que da a una escalera de malla. Encárgate inmediatamente del guarda.



55. Evita el alambre del suelo saltando para asirte a la escalera de malla. Sube y ve al saliente del alambre de púas.



56. Dispara al pájaro. Anda (mantén pulsado R1) por entre el alambre y salta luego desde el borde a la plataforma.



57. Gira a la derecha y da un salto largo para agarrarte al saliente superior del alambre de púas.



58. Anda con cuidado por el alambre y salta al lado derecho del tejado.



59. Ve a la izquierda por la cruz, sube a la siguiente sección y después a un saliente. (Ver secreto 4).



60. Ve a la izquierda (Ver secreto 5). Tírate por el hueco de las barandillas para iniciar una secuencia de duelo automático.

SECRETOS: MUELLE

1. Desde la salida, da un salto largo por encima del tejado inclinado de la derecha. Encamínate a la izquierda por el pasillo para hallar un cristal y munición. Vuelve al rincón para subir a la caja y luego al saliente de la derecha. Corre y deslízate a la grúa amarilla y luego dirígete a la derecha por el puente. Cuélgate/suéltate al saliente de debajo, salta al saliente junto a la escalera y déjate caer; luego, suéltate sobe el saliente. Da un paso atrás y luego un salto corto al medio del tejado inclinado para bajar deslizándote a un hueco seguro. Anda por entre el alambre y entra en el túnel secreto. Mata a las repugnantes ratas y toma el cohete y el paquete médico pequeño. (Vuelve sobre tus pasos, por medio del puente de la grúa, a la salida.)

2. En (15), sujétate al hueco de encima de la puerta derecha y desplázate a la derecha por la grieta invisible hasta el siguiente hueco. Encarámate a para recoger los proyectiles y desplázate hacia la derecha al siguiente hueco secreto en busca de más munición para recargar tu armamento .

3. En (30), salta el agujero para agarrarte al saliente del tejado y aúpate a por munición. Gira a la izquierda y deslízate cuesta abajo hacia el saliente secreto del cohete. Sube de vuelta por la escalera.

4. Desde (59), entra por el pasadizo a la cúpula de la catedral y mata a un par de guardas. Tira dos veces del bloque, de forma que puedas subir al saliente de la derecha. Toma el paquete médico grande, gírate y da un salto largo sobre la cuesta para hallar la llave secreta de la catedral.

5. En (60), baja por la escalera a la izquierda de la valla. Déjate caer por las escaleras y gatea dentro del hueco para hacerte con el paquete médico grande.



NIVEL 2: ALDWYCH

1. Al deslizarte por la segunda cuesta, saca esos cinco para asirte al saliente de enfrente.



2. Recoge los proyectiles de escopeta y vuelve por donde has entrado para, desde allí, lanzarte al agua.



3. Sal por la derecha y vete escaleras arriba. Dispara a la persiana para conseguir el cristal de grabación a la derecha.



4. Sube por las dos escalas de malla al desván. Ve a la derecha para recoger las bengalas.



5. Dirígete al fondo para conseguir munición de escopeta y de Uzi. Luego, ve hacia el agujero de la izquierda, detrás del pilar.



6. Tira una vez del bloque que hay allí, ve hasta el otro agujero y baja por él a una de las máquinas expendedoras de tickets.



7. Mata al matón, baja al suelo y ve al otro agujero, encarámate a la máquina que esté debajo de él y trepa a la estancia superior.



8. Déjate caer por el otro agujero de la estancia hasta una nueva sala. Ve al otro lado y baja por la abertura de la oficina.



9. Recóge la Llave de Mantenimiento y pulsa el interruptor para abrir la puerta que lleva de vuelta al área de las expendedoras de tickets.



10. Baja por la escalera mecánica derecha y cuando llegues al fin, da un salto largo hasta el andén del fondo, evitando caer en el foso.



11. Ve por los pilares a la plataforma del metro y dispara a un hombre y a su perro.



12. Abre con la llave la puerta de la derecha Enciende la luz del metro mediante el interruptor y agénciate los ítems.



13. Sal y ve al otro extremo de la plataforma para hallar el Penique Antiguo junto a la máquina expendedora.



14. Da un salto largo y sujétate al reborde de la escalera mecánica. Sube de nuevo por ella hasta el área de las expendedoras de tickets.



15. Inserta el penique en el panel oscuro de la segunda expendedora por la derecha y recoge el ticket.



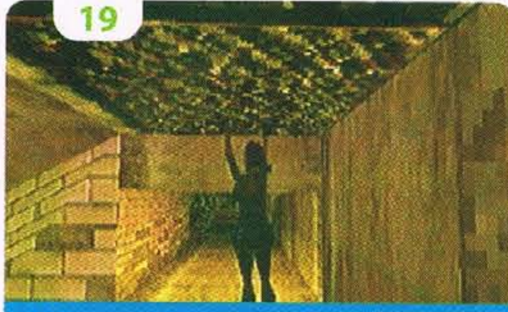
16. Esta vez, baja por las escaleras de la entrada más cercana a la oficina, a punto para eliminar al matón. (Ver secreto 1).



17. Ve por los pilares a la plataforma del metro y luego por la derecha al pasillo que lleva a las escaleras.



18. Prepárate para matar al perro mientras subes las escaleras. Pega un brinco al primer bloque de la sala de la piscina.



19. Da un salto largo para asirte a la grieta de la pared de enfrente . Baja a la plataforma, sube al bloque y cuélgate del enrejado.



20. Avanza suspendido al otro lado, agárrate al túnel y gatea por él, matando a las ratas. Usa el ticket para abrir la barrera.



21. Cárgate a la rata de las escaleras, sube y dispara al matón para obtener el paquete médico pequeño.



22. Ve a la derecha bajando por la escalera mecánica y tírate al pasadizo azul. Liquida al matón que hay detrás de ti.



23. Salta para pasar sobre el agujero y continúa por el pasadizo (cuidado con el perro). Sigue las escaleras hasta la plataforma del tren.



24. Abate al matón y luego tírate por el agujero del final de la vía en pos del paquete médico grande.


25. Sube de nuevo por las escaleras y supera otra vez el agujero del pasillo para cruzar por la puerta abierta de la izquierda.


26. Ahora déjate caer por el vacío y dirígete a la izquierda por la vía. ¡Métete corriendo en la entrada derecha para esquivar el tren!


27. Avanza por el pasillo, tirotea a los dos matones y súbete a la caja del rincón derecho al fondo.


28. Gira a la izquierda para dar un salto largo y agárrate a la caja de la esquina. Gira a la izquierda y repite.


29. Salta hacia atrás al medio de la cuesta para saltar y asirte a la malla.

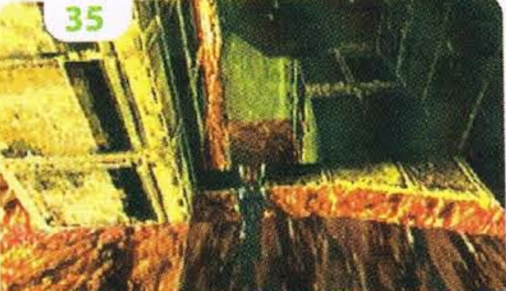

30. Trepa a lo más alto y salta luego al saliente que hay a tu espalda. Después vuélvete.


31. Hay un matón en el saliente de encima: más te vale trepar y cargártelo.


32. Ahora salta hacia delante desde ese pasillo para sujetarte al enrejado del techo.


33. Avanza colgado hacia la derecha para soltarte en el saliente del final.


34. Deslízate cuesta abajo y sube al saliente de la derecha. Cuidado, sección complicada: ¡hay un taladro de aúpa!


35. Gírate para patinar cuesta abajo y sujétate al final. Tírate a la plataforma que se hunde. (Ver secreto 2).


36. Salta enseguida por la izquierda a la cuesta, y luego desde ésta para asirte al saliente.


37. Lánzate a la plataforma inestable y mantén pulsado × para asirte a la pendiente cuando ceda.


38. Tírate para agarrarte al saliente de debajo, luego suéltate sobre la cuesta y salta atrás para ponerte a salvo.


39. Da enseguida un salto con voltereta al lado derecho de la cuesta y mantén pulsado × para caer en el saliente inferior.

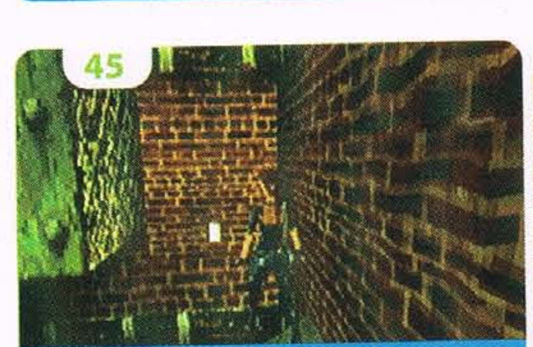

40. Recoge el cristal de grabación y la munición, y luego descuélgate para recoger el paquete médico pequeño.

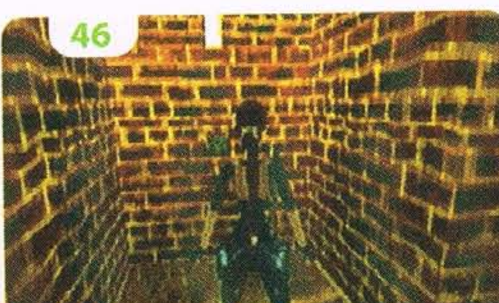

41. Ve pasadizo arriba y sube a la izquierda. Vuélvete, salta para llegar al saliente e incorpórate.


42. Gírate y sube al área de la piscina, luego trepa por la escala de malla.


43. ¡Ojo! Aúpate y corre con cuidado en diagonal hacia la derecha para pasar la primera llama.


44. Calcula bien antes de trepar al bloque para extinguir las llamas. Sube al saliente.


45. Sube al saliente de la izquierda y ve en esa dirección. Salta para llegar a la escala de malla.

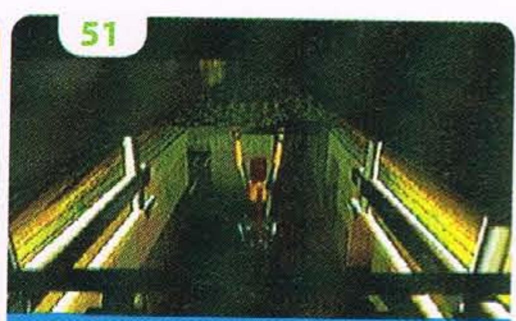

46. Salta atrás para caer en el saliente. Acciona el interruptor para que caiga el portillo de la sala roja.


47. Gírate y salta para agarrarte al saliente de encima de la malla. Toma la munición de Uzi.


48. Descuélgate sobre el siguiente saliente y luego sube por la izquierda hasta los escalones. Continúa por ellos.


49. Sube a la izquierda y luego ve a la derecha por la entrada con las pistolas a punto.


50. Mata a las ratas mientras vas a la izquierda para recoger el ítem del rincón izquierdo.


51. Ahora descuélgate por el agujero del enrejado para volver al área de debajo de la escalera mecánica derecha.


52. Tírate al vacío, gírate y sigue la vía que te lleva otra vez a la sala roja.


53. Sube y salta, como antes, para llegar a la entrada de la sala de la taladradora.


54. Tírate encima de la máquina y sube al pasadizo para conseguir la Llave de Salomón.

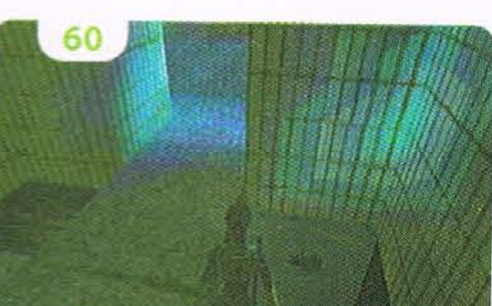

55. Sube y sigue el pasadizo para tirarte otra vez al desván del enrejado.

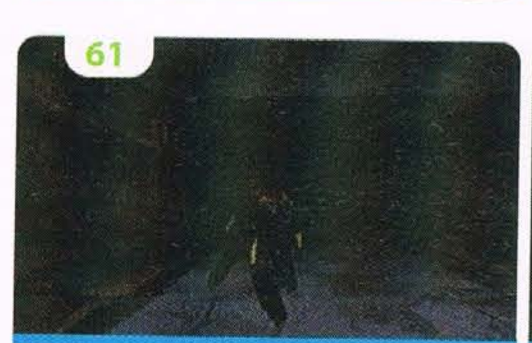

56. Tírate y vuelve por la vía del abismo hasta la sala roja.


57. Sube y salta, como antes, para alcanzar el saliente donde mataste a aquel tipo.


58. Ve a la derecha, sube y métete por el portillo abierto. Cárgate al tío y al perro de la sala.


59. Ponte en la baldosa inestable para caer. Echa el bloque hacia atrás una vez, súbete y sal.


60. Recoge la munición cercana antes de tirarte por el portillo recién abierto.


61. Sigue el pasadizo y repta por el túnel. Luego, sube a la derecha.


62. Baja por el pasadizo largo y síguelo hasta los dos interruptores.


63. Acciona el derecho y corre enseguida por el pasadizo de la izquierda a una sala con varias puertas.


64. Cruza corriendo la puerta derecha antes de que se cierre y dale al interruptor que hay allí.


65. Sal por detrás y ve a la derecha, siguiendo el pasadizo que lleva otra vez a los interruptores.


66. Acciona nuevamente el interruptor derecho. Corre enseguida a las puertas para entrar en la del medio.


67. Sube por el portillo abierto. Activa el interruptor del muro derecho.

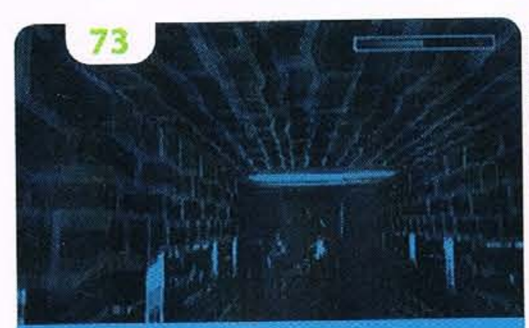

68. Avanza enseguida por el pasadizo y tírate por el agujero a los interruptores.


69. Acciona el izquierdo y corre pasillo arriba para cruzar la puerta izquierda. Sube al saliente izquierdo.


70. Salta al enrejado del techo y avanza colgado por él antes de que caiga el portillo temporizado.


71. Al final, suéltate para agarrarte al saliente de los proyectiles de escopeta, el cristal de grabación y la nueva Llave de Salomón.


72. Ahora tírate al agua y nada por el túnel. Emerge y sal fuera.


73. Mata al tío que viene por la puerta que se abre. Cruza al área de la máquina expendedora.


74. Baja por la escalera mecánica que hay cerca de la oficina y mata a las ratas de la vía. Tírate y síguela a la derecha.


75. Al llegar al área roja, corre a la puerta abierta del medio para esquivar el tren.


76. Mata al tipo y acciona el interruptor. Toma el cristal de grabación de la puerta derecha y entra luego en la izquierda.


77. Nada hasta el otro lado de la piscina y dale al interruptor para abrir la puerta.


78. Ve a la derecha y acciona el interruptor rodeado por tres iconos (manos/cocodrilo/garabatos).


79. Gírate, ve a la izquierda, luego a la derecha y acciona el interruptor de las manos.


80. Gírate y entra en la sala derecha a través de cualquiera de las puertas de las manos ahora abiertas.


81. Ve al hueco oscuro de la izquierda y recoge el paquete médico pequeño.


82. Acciona el interruptor del cocodrilo que hay en esa sala; vuelve luego al interruptor de los tres iconos y acciónalo nuevamente.


83. Cruza la puerta del garabato que hay enfrente y ve a la derecha por el pasadizo.

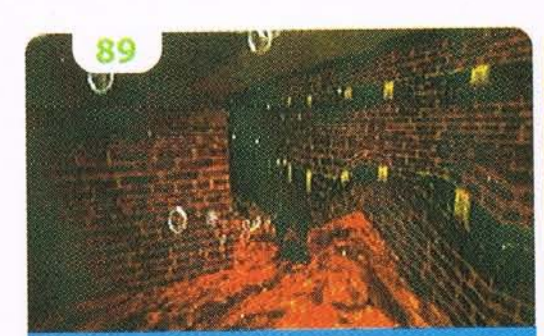

84. Recoge el paquete médico pequeño y la munición de las puertas de las manos que se encuentran abiertas.


85. Sigue por el pasillo hasta la gran sala masónica con dos cerraduras a la derecha. (Ver secreto 3).


86. Usa las Llaves de Salomón en las cerraduras para desatrancar la puerta con la iconografía masónica que hay al fondo del pasillo.


87. Avanza por él (cuidado con la baldosa inestable) hasta dicha puerta y crúzala para conseguir el mazo masónico.


88. Salta para retornar a la sala, mata al perro y vuelve hasta las cerraduras para cruzar por la puerta abierta del fondo a la izquierda.


89. Recoge el ítem, tírate al agua y nada por el pasadizo para salir a una sala en la que ya estuviste antes.


90. Encarámate al bloque y, como antes, salta hasta la grieta, trepa hasta la hendidura de la pared escalable y gatea por el pasadizo.


91. Sube y pasa la barrera de los tickets otra vez; luego baja por la escalera mecánica y usa el mazo para abrir la puerta. (Ver secreto 4 y 3).


92. Entra y acciona el interruptor; luego sal y tírate al pasadizo azul. Déjate caer por el agujero.


93. Repta por el hueco del fondo y métete en el tren a través del portillo abierto del techo.


94. Pulsa el interruptor a la izquierda para mover el tren y tírate por el portillo que acaba de abrirse.


95. Gatea por el túnel y, en la bifurcación, enfila el pasadizo azul. (Ver secreto 5).

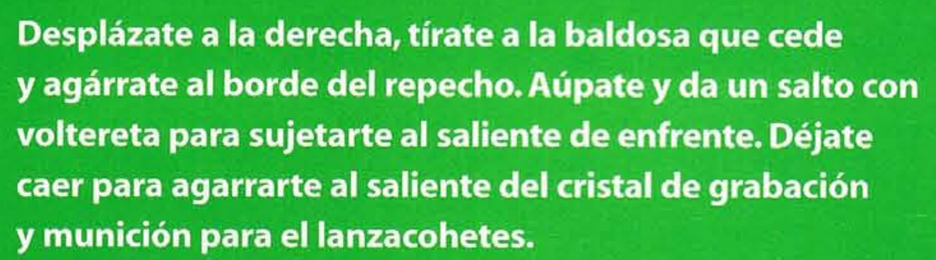

96. Deslízate por cualquier pendiente (a la derecha o por detrás) para completar el nivel.

SECRETOS: ALDWYCH

1. Desde (16), dispara al enrejado que hay al final de los escombros y tírate a por la munición.

2. En (35), gírate para deslizarte cuesta abajo y sujétate al final. Tírate sobre la plataforma que se desmorona. Salta enseguida por la izquierda a la cuesta, y luego desde ella para asirte al saliente.





Desplázate a la derecha, tírate a la baldosa que cede y agárrate al borde del repecho. Aúpate y da un salto con voltereta para sujetarte al saliente de enfrente. Déjate caer para agarrarte al saliente del cristal de grabación y munición para el lanzacohetes.

3. Toma la Estrella Florida de detrás de la cortina del fondo a la izquierda en (85). Úsala para abrir la puerta izquierda que hay encima de la barrera de los tickets (91). Mata al tipo y entra en la sala secreta.

4. En (91), una vez que hayas utilizado el mazo para abrir la puerta, acciona el interruptor que hay dentro, gírate y salta al hueco secreto para recoger la munición para el lanzacohetes.

5. Desde (95), deja que el primer tipo doble la esquina y oirás que algo se abre; síguelo entonces y elimina a los dos enemigos humanos.

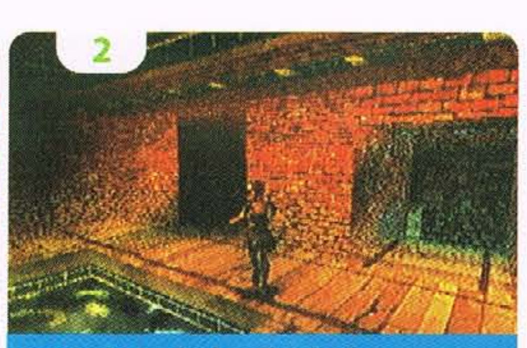
Salta a la entrada derecha en busca del cohete y entra después en la sala para accionar dos interruptores. Sal, vuelve hacia la izquierda y luego a la derecha para subir al tren por el portillo.

Pulsa el interruptor para devolverlo a su puesto, sal y sube al corredor. Dirígete a la izquierda por el puente, tírate al abismo y ve luego por el camino de vuelta a la sala roja. Sube y cruza el portillo, como antes, para hallar abierta la puerta de la derecha que da a la sala secreta. Mata al enemigo que te saldrá al paso y toma la munición para MP5, para el Águila del Desierto y para el lanzacohetes. Activa el interruptor para que vuelva a abrirse la trampilla del tren.

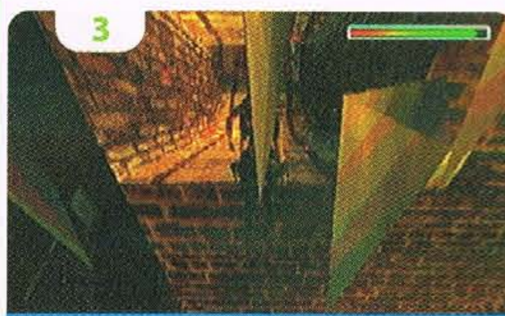


NIVEL 3: LA VERJA DE LUD

1. ¡No dispares a tus nuevos amigos los matones o se pondrán de mal humor!



2. Baja siguiendo el pasillo a la piscina y ve por la entrada de la izquierda.



3. Deslízate por la derecha de la cuesta, gira a la derecha, salta para asirte al borde del muro y sigue por la rampa para evitar los pinchos.



4. Dale al interruptor, sube al bloque que hay frente a la puerta cerrada y, luego, trepa hacia arriba por el enrejado. (Ver secreto 1).



5. Sube a la izquierda y salta con una voltereta hacia atrás desde el fondo de la sección roja para asirte al enrejado de atrás. (Ver secreto 2).



6. Métete en el hueco a por el cohete. Baja trepando cerca del fondo y da luego otro salto con voltereta hacia atrás para asirte al enrejado.



7. Trepa hasta justo encima de la luz verde, luego salta (sin girarte) hacia atrás, al saliente, para pillar el cristal de grabación.



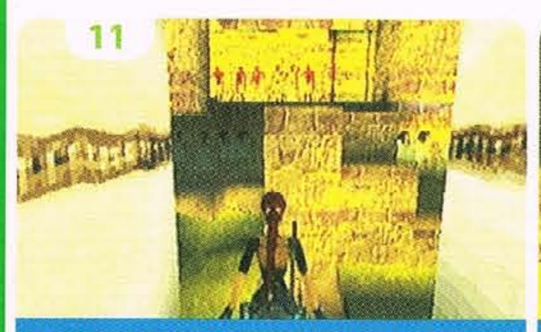
8. Da un salto largo hacia delante para asirte al enrejado y sube para meterte en el túnel de arriba a la derecha.



9. Gatea hasta la mitad del túnel, ponte de pie, gírate hacia la derecha, salta hacia arriba para agarrarte al borde y sube.



10. Tírate por el otro agujero y matar al guarda. Lleva el bloque hasta la pared del lado opuesto. Dale al interruptor y sal por la puerta.



11. Cárgate al guarda y ve a la derecha desde el corredor a la sala egipcia. Toma el paquete médico pequeño en la parte trasera.



12. Sube las escaleras para entrar en la sala que hay atrás. Empuja el bloque a la entrada y súbete a él.



13. Trepa a través del hueco para volver a la sala principal. Desde el escalón superior, salta a la izquierda para agarrarte a las barras.



14. Avanza colgado de ellas a la izquierda y suéltate para asirte al saliente. Recoge el cristal de grabación.



15. Déjate caer y vuelve a colgarte de las barras. Ve a la derecha y encarámate al saliente para darle al interruptor.



16. Tírate y luego salta/trepa al pilar corredizo (que ahora bloquea el acceso que utilizaste para entrar en la sala egipcia).



17. Sube hacia arriba para asirte al saliente, ve por la derecha al hueco y baja por el otro lado. Sube al siguiente saliente.



18. Deslízate cuesta abajo y lánzate al corredor. Ve a la sala del final y lleva el bloque hasta el lado contrario.



19. Regresa a la sala egipcia. Sube por los escalones y desde el que hay a mano izquierda salta hacia arriba para asirte a la repisa.



20. Incorpórate y salta hacia la repisa en forma de pasillo, donde encontrarás otro interruptor.



21. Acciónalo. Salta a los bloques escalonados y sube por la escalera, completa ahora gracias al portillo cerrado.



22. Sube por la izquierda al saliente. Gírate y salta al bloque de la izquierda y luego al saliente de la arcada.



23. Déjate caer y sube por la derecha. Gírate y salta para asirte al hueco.



24. Toma la munición y ve al otro lado; sube por el rincón y gira a la derecha. Desde allí verás el nuevo saliente al que debes acceder.



25. Déjate caer de espaldas por la rampa del saliente donde estás. Agárrate e incorpórate. Salta al instante hacia atrás y rueda en el aire.



26. Así, (pulsando □ + ○) te situarás de cara y podrás asirte al nuevo saliente. Sube a la derecha y baja por la rampa.



27. Salta al instante de la baldosa inestable para sujetarte al saliente. Toma el Líquido para Embalsamar y ve al túnel para pillar los ítems.



28. Baja trepando al pasadizo y mata al guarda. Avanza al callejón sin salida y métete a gatas en el túnel de la izquierda.



29. Mata al guarda del otro extremo y dale al interruptor. Toma la munición que hay al cruzar la puerta.



30. Vuelve a la sala de la que acabas de salir y tírate por el agujero que hay detrás del bloque para llegar a la sala de la esfinge.



31. Trepa a por el cristal de grabación. Sube hasta justo antes de la curva para saltar sobre la cabeza de la esfinge. (Ver secreto 3).



32. Ve a la izquierda (delante de la cabeza) y tírate por el lado derecho al saliente para hacerte con las granadas.



33. Salta otra vez a la cuesta de la cabeza y agárrate al borde. Tírate y deslízate a la zarpa. Mata al guarda de debajo.



34. Tírate al suelo y ve a la izquierda para matar al guarda junto a las escaleras. Sube por ahí.



35. Sube al saliente y tira del bloque. Tírate del saliente y sube por el bloque al enrejado.



36. Sube por la derecha al saliente. Gírate y sube al pasadizo. Tírate por el agujero.


37. Tírate al túnel de ladrillos. Gírate y empuja el bloque. Luego tira dos veces del otro.


38. Gira a la izquierda para saltar y asirte al túnel azul. Toma el cohete y el paquete médico grande. (Ver secreto 4).


39. Trepa otra vez para abajo y sube por el bloque al enrejado. Luego ve por la derecha para volver al saliente.


40. Gírate y sube al pasadizo; luego tírate por el agujero y baja por el túnel de ladrillos de vuelta a las piscinas.


41. Sube al principio y usa el Líquido para Embalsamar junto al saliente de la luz azul para abrir la puerta de tu izquierda.


42. Entra y tírate al agua. Nada hasta la unidad de propulsión y pulsa ✕ para usarla.


43. Entra en la sala grande y dispara al cocodrilo. Toma munición de varias salas adyacentes.


44. Emerge a tomar aire, luego ve al rincón que hay más a la izquierda y sube por el amplio pasadizo a la superficie. Sal fuera.


45. En la siguiente piscina, nada por el túnel superior para salir a la derecha. Tira de la palanca para abrir el portillo.


46. Nada hacia la izquierda y cruza por el portillo abierto. Emerge, sube al saliente y acciona el interruptor.


47. Tírate otra vez al agua y nada a la izquierda por el portillo abierto para emerger en la nueva sala. (Ver secreto 5).


48. Nada a la izquierda, sal al exterior y súbete al saliente. Acaba con los enemigos. (Ver secreto 6).

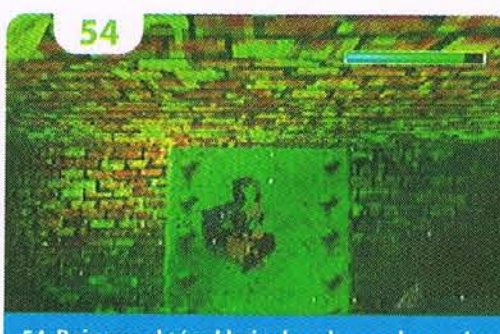

49. Salta a las cajas de la derecha para recoger la Llave Habitación Caldera que encontrarás en la caja donde se encontraba el guarda.


50. Ve a la derecha para llegar al pasillo y tírate al agua más allá de los escalones para hallar el túnel de diamante.


51. Nada por él hasta la sala grande. Sortea al cocodrilo y a los submarinistas mientras nadas hacia arriba y a la derecha.


52. Ve al túnel superior izquierdo del muro de la derecha a por aire (vuelve aquí siempre que te haga falta).


53. Toma la unidad de propulsión del túnel superior derecho del muro de la derecha y mata al cocodrilo y a los hombres rana.


54. Baja por el túnel bajo de color verdoso, a la izquierda de la entrada. Tira de la palanca a la derecha.


55. Ten cuidado con el hombre rana al entrar en el túnel verde de encima de la entrada. Tira de la palanca tras cruzar el portillo.


56. Ve de la sala con aire al túnel rojo de enfrente. Cruza el portillo ahora abierto y tira de la nueva palanca. Líbrate del hombre rana.


57. Ve a la sala con aire. Mata a los hombres rana , coge aire y ve al túnel verde superior. Cruza el portillo y ve a la superficie por el pozo.

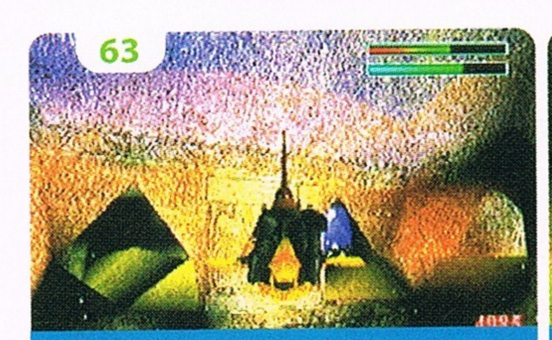

58. Salta a la piscina de la nueva estancia y acciona la palanca. Da saltos largos para llegar hasta el otro extremo.


59. Ve por el pasadizo y síguelo a la derecha. Calcula bien para superar el mal trago de los trituradores.

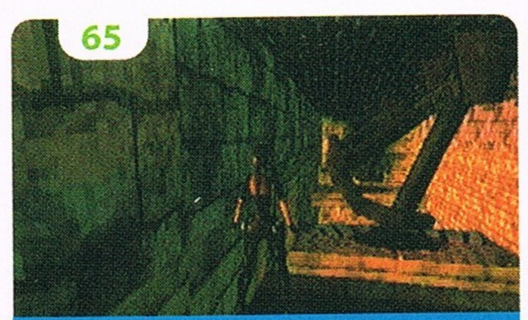

60. Sube y ve al final del saliente. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al enrejado de las barras.

61. Trepa hacia delante y gira a la izquierda para soltarte y asirte al hueco de la cascada. Arrástrate por dentro.

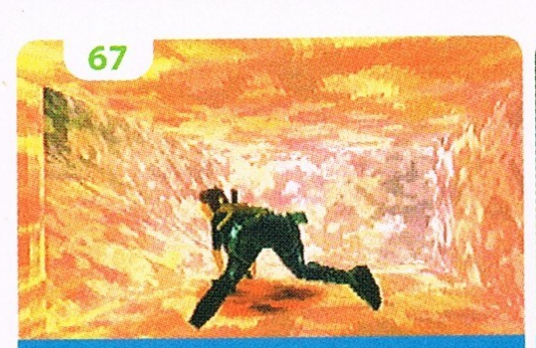

62. Baja trepando por el otro lado y usa la Llave Habitación Caldera en la cerradura. Toma el cristal de grabación y pulsa el interruptor.


63. Vuelve por el hueco y salta al agua. Ve por el túnel largo hasta la sala submarina de antes y entra en el túnel superior rojizo de enfrente.


64. Cruza por el portillo abierto y sube por el nuevo pozo largo hasta la superficie. Sal del agua y sitúate frente a los balancines.


65. Desde el 1er saliente, da un salto al 2º y, de allí, uno largo al 3º. Salta al pasadizo, sube a la izquierda del agujero. Sube y baja la cuesta.


66. Sube las escaleras para salir en lo alto del pozo profundo. Da un salto largo para asirte a la grieta de enfrente.


67. Tírate al hueco azul y gatea por el túnel al pasadizo que lleva de vuelta al pozo.

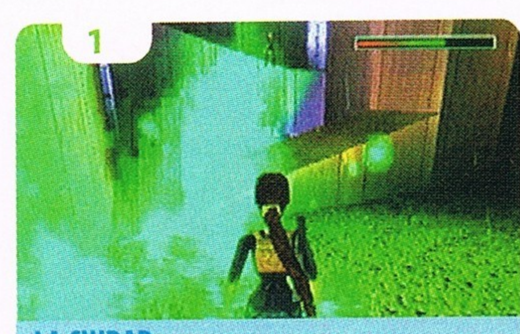

68. Da un salto largo para agarrarte al hueco morado. Gatea a la izquierda y baja. Deslízate por la rampa y repta para completar el nivel.

SECRETOS: VERJA DE LUD/CIUDAD

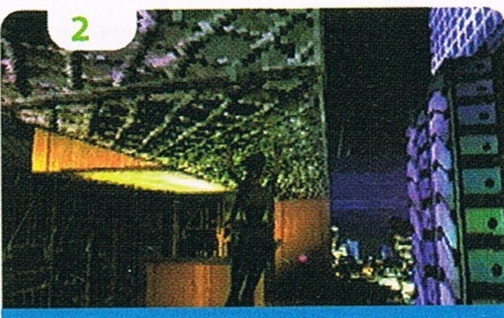
1. En (4), tírate al saliente que hay frente al interruptor. Acércate a la parte plana de la derecha y descuélgate sobre la grieta. Desplázate a la derecha y aúpate cuando se ensanche. Baja a la sala de la derecha a por los ítems.
2. Sigue el punto (5) para dar un salto con giro desde la sección roja y agarrarte al enrejado de detrás. Para llegar al saliente del cohete, tírate y agárrate de inmediato.
3. Tras (31) y caer en la cabeza de la esfinge, da un salto desde el borde para caer en la plataforma del botiquín. Salta al pilar y, desde allí, da uno largo para asirte a la cuesta blanca del rincón izquierdo. Deslízate, salta al saliente largo y ve por la izquierda para pillar los ítems.
4. Sigue el punto (38): tras tirar dos veces del bloque, gira a la izquierda para saltar y asirte al túnel azul.
5. Al entrar en la sala de (47), evita que te descubran (es importante para obtener el Secreto 6). Nada bajo el agua a la derecha y por el hueco hasta la cámara con proyectiles.
6. Tras salir del agua en (48), agáchate para que no te vea el guarda. Salta a la derecha desde las cajas para pillar arpones. Sube por la derecha y gatea en esa dirección a por más arpones. Baja trepando y zambúllete por la izquierda para entrar en la sala secreta (bajo las escaleras) antes de que el hombre rana la bloquee. Allí hay un cristal, un paquete médico y un propulsor subacuático.

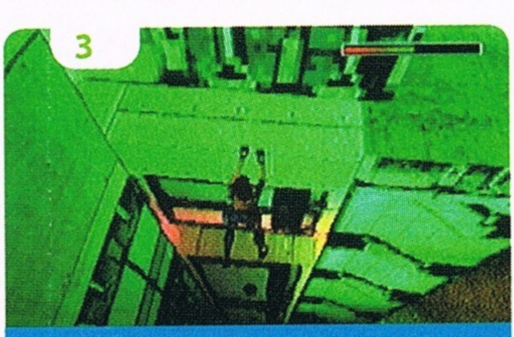
SECRETO CIUDAD: Sigue el punto (3), desplazándote a la izquierda y asiéndote al hueco para subir a por el cohete y el paquete médico.

NOTA 1: No te arrimes al puente hasta haberle dado al interruptor que apaga la corriente. Para ello, deberás realizar un salto largo hasta las plataformas que hay debajo del helicóptero del edificio de enfrente. Sube por ellas hasta el otro lado rodeando el puente electrificado.

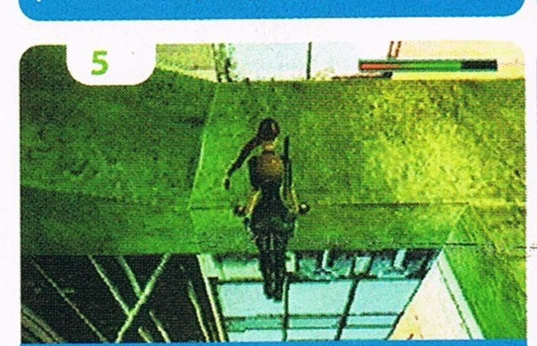

LA CIUDAD

1. Sal del despacho por el pasadizo y ve afuera para hallar a Sophia. ¡Esquiva sus descargas!


2. Ve por la derecha cuesta arriba y gírate para trepar al saliente de luz rosa.


3. Sube el escalón de la izquierda, gírate hacia la pared, salta hasta el pasillo superior, súbete a la plataforma y déjate caer por la izquierda.


4. Desplázate a la izquierda y sujétate al hueco de debajo. Sube dentro y baja por el otro lado a por el cohete. Tírate para recoger el botiquín.


5. Sal trepando por el hueco y déjate caer al suelo. Trepa por la pasarela como hiciste antes. Una vez arriba del todo, gira hacia la derecha.


6. Sigue por la pasarela y dale al interruptor. Retorna, sube por el portillo a la pasarela de encima y ve por la derecha al puente.


7. Sube por la escalera de la izquierda. Gatea por el hueco y gírate para subir encima de él. Da un salto largo adelante para asirte al saliente.


8. Ve por la izquierda a la caja de los fusibles. Dispárale para electrificar el puente de metal y a Sophia. Ve a buscar el Ojo de Isis (Ver Nota 1).

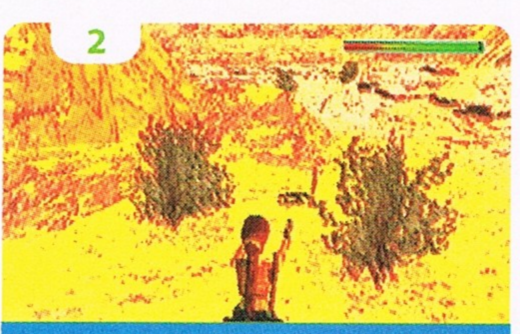
MISIÓN 4 Nevada

TRAS SORTEAR LAS SERPIENTES DEL DESIERTO, LARA ACCEDERÁ AL COMPUESTO Y, DE ALLÍ, AL ÁREA 51. OCHO SON LAS ZONAS SECRETAS DE ESTA MISIÓN Y, EN CUANTO A LOS OBJETOS, DEBERÁS RECOGER EL DETONADOR Y SU PALANCA, LA TARJETA DE ACCESO AL GENERADOR, LAS TARJETAS DE TIPO A Y B, LOS PASES AMARILLOS Y EL AZUL, LOS DOS DISCOS DE CÓDIGOS LIBRE, LA LLAVE ACCESO PERCHERO, EL PASE CÓDIGO LANZAMIENTO Y EL ELEMENTO 115.



NIVEL 1: DESIERTO

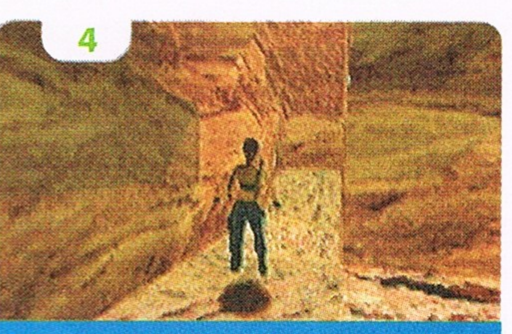
1. Tras deslizarte cuesta abajo, desenfunda las pistolas para matar dos buitres.



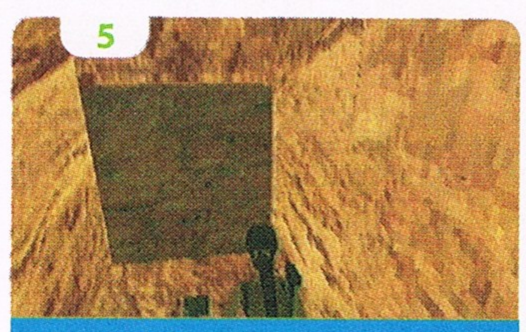
2. Anda despacio hacia los arbustos, atento a las serpientes de cascabel.



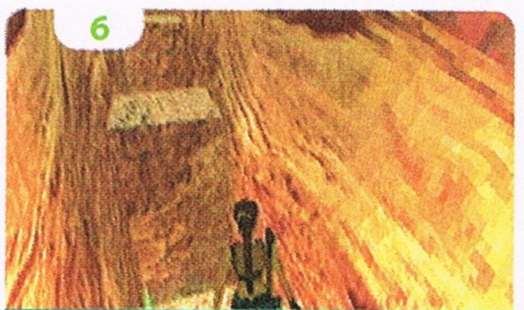
3. Ve a la derecha de las rocas del centro y el estanque pequeño (hay arenas movedizas a su izquierda).



4. Entra en el pasadizo y síguelo a la derecha, saltando una pendiente corta para ir al rincón.



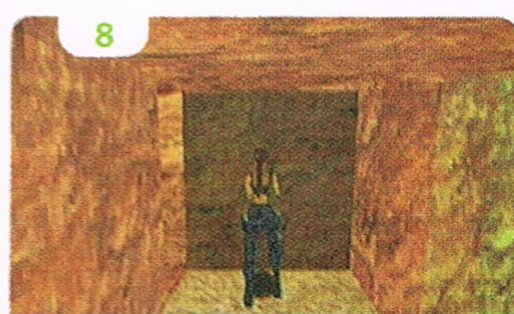
5. Empuja el bloque a la izquierda para hallar los proyectiles de escopeta. Sube por los escalones del rincón.



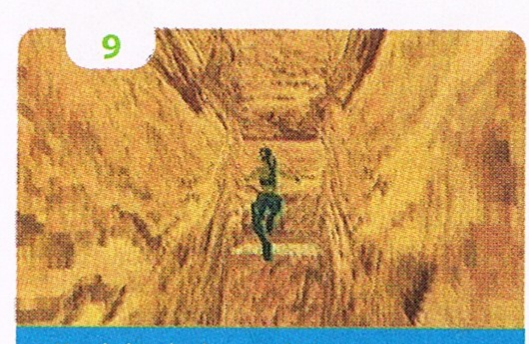
6. Ve al borde de la cuesta (pero no bajes por ella) y da un salto largo para agarrarte al siguiente bloque.



7. Baja colgándote por el otro lado. Mata las serpientes y toma el cristal de grabación, el paquete médico pequeño y las bengalas.



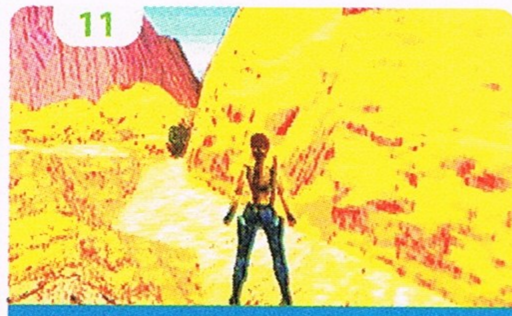
8. Ve a la izquierda para cargarte otra serpiente y empuja el bloque para salir.



9. Ve a la izquierda y continúa, otra vez ,escaleras arriba. Da un salto largo para asirte al siguiente bloque.



10. Realiza un salto largo al próximo bloque y trepa a la derecha para salir fuera.



11. Ve al rincón derecho y da un salto largo al saliente. Dispara a la serpiente del arbusto.



12. Da un salto largo al próximo saliente. Supera el hueco y sigue avanzando.



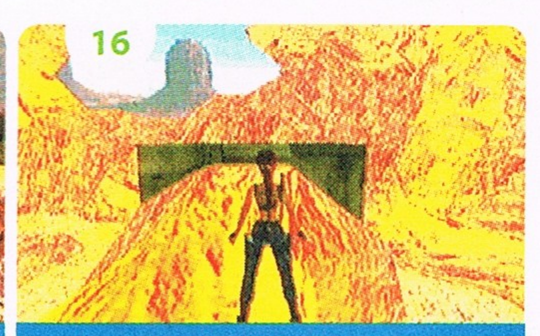
13. Sal corriendo del extremo para caer en un saliente bajo. Tírate del final y ve a la derecha en busca del paquete médico grande.



14. Sube de nuevo al saliente bajo, gira a la derecha para dar un salto largo y agárrate al saliente de las rocas.



15. Sube y salta al repecho corto. Anda despacio hacia la serpiente de cascabel y mátala.



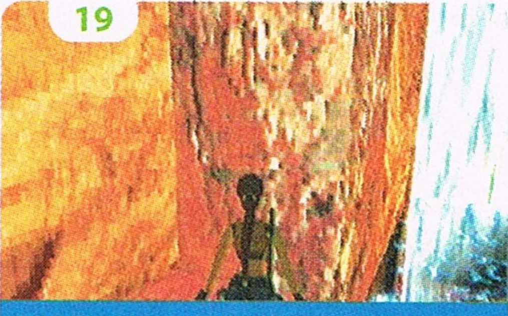
16. Sigue subiendo por el saliente para llegar a lo alto de la caja grande. Tírate en medio.



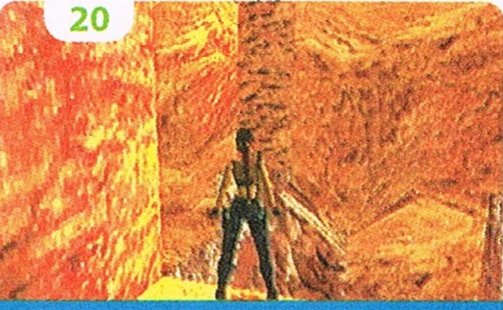
17. Nada por el túnel a la superficie de la siguiente piscina. Sal fuera y cruza la arcada.



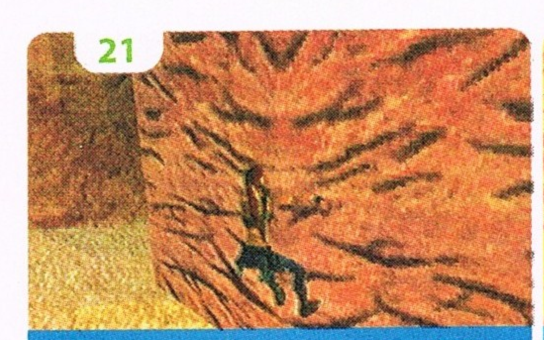
18. Sumérgete en la piscina y busca las golosinas del fondo, incluidas las de la cascada. Sal y sube al saliente que hay junto a ésta.



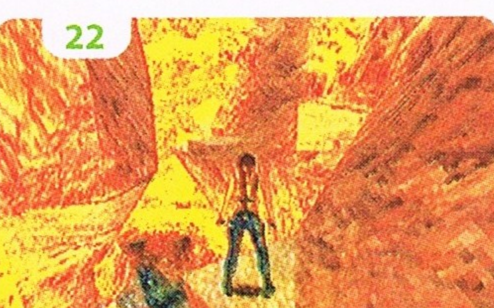
19. Sube al bloque de arriba y, desde allí, efectúa un salto largo hasta el bloque en rampa que hay al otro lado de la garganta.



20. Realiza un salto largo hasta el saliente plano que hay más adelante y, luego, otro salto largo para asirte a un saliente del otro lado.



21. Trepa hacia arriba por el muro escalable y desplázate hacia la izquierda para retornar al punto inicial desde el que te lanzaste al agua.



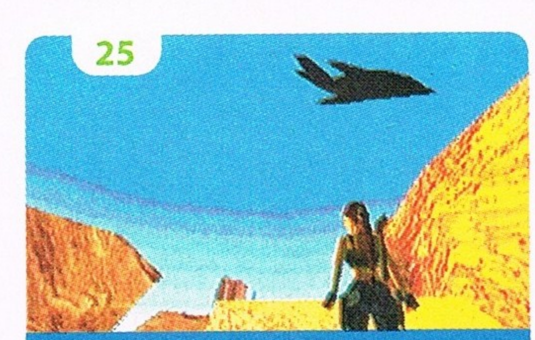
22. Ahora da un salto largo a la derecha hacia el saliente triangular y luego uno corto para agarrarte al saliente cuadrado.



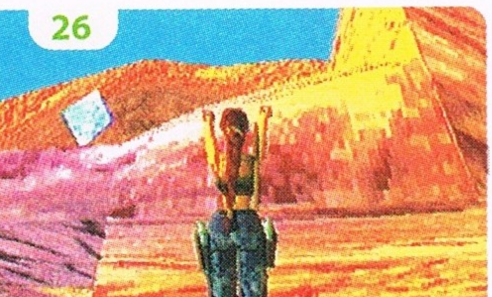
23. Mata al buitre y da un salto corto al próximo saliente. Sube al bloque del final y luego al pilar alto.



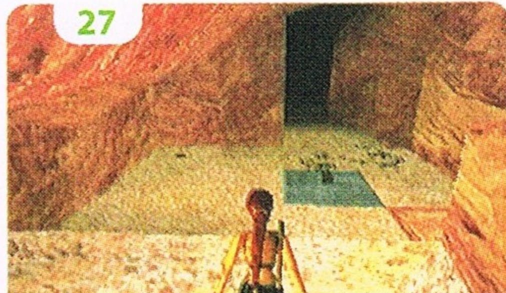
24. Da un salto largo hacia la pared escalable del otro lado para asirte a la cima. Encarámate y ve a la izquierda. Salta al saliente triangular.



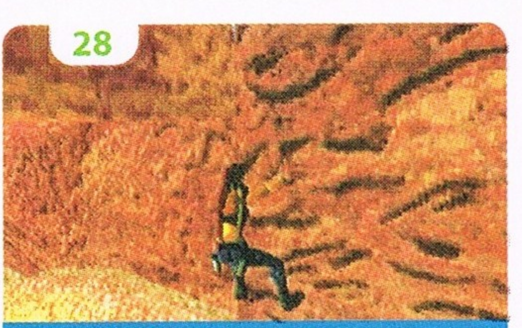
25. Dispara a la serpiente del arbusto. Luego, desde su posición, salta a la izquierda del siguiente saliente (cuidado con el agujero).



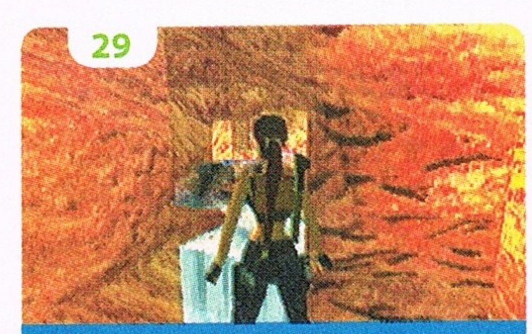
26. Salta sobre la cuesta inclinada: pasarás al otro lado y caerás sobre una rampa por la que te deslizarás hacia abajo. Agárrate al borde.



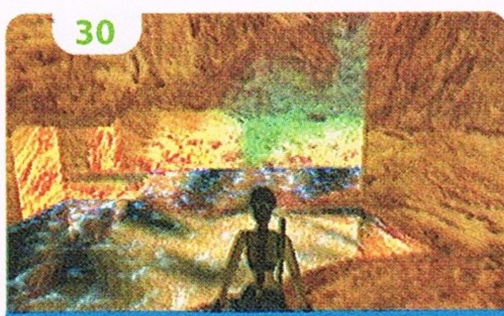
27. Desplázate a la izquierda a por el cristal de grabación. A la esquina está el detonador, pero aún no puedes usarlo.



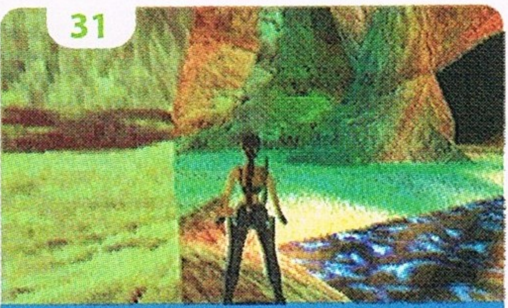
28. Baja por el muro de la izquierda para descolgarte al saliente izquierdo. Ve a la izquierda y salta al muro escalable junto a la cascada.



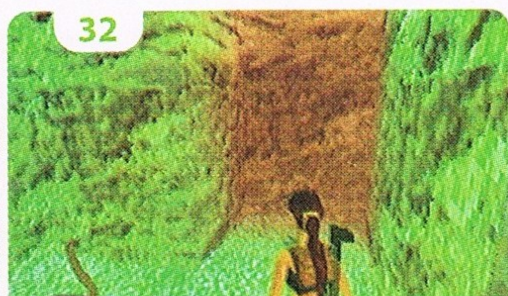
29. Trepa hasta el final y salta hacia atrás al saliente ubicado a tu espalda. Encara la entrada de la cascada y salta a la roca de dentro.



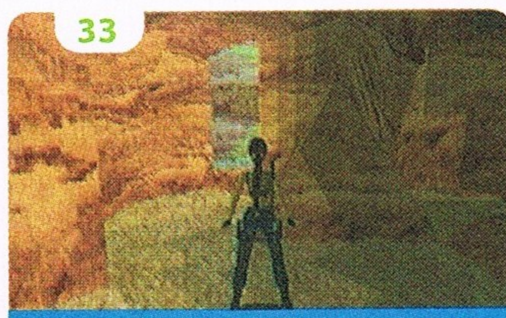
30. Gira a la derecha, da un salto corto al saliente y, luego, otro largo al saliente situado junto al rincón derecho.



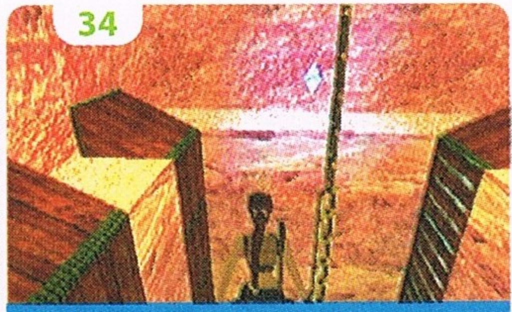
31. Da un salto largo sobre el agua hasta el saliente del otro lado y, desde allí, pasa a la orilla. A tu izquierda hay una roca.



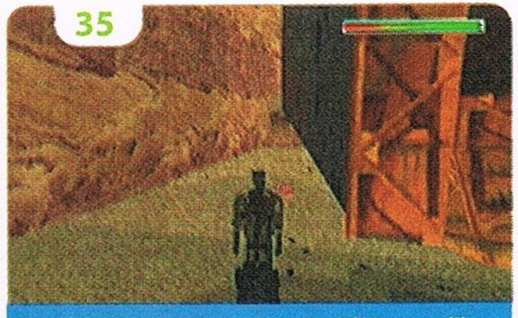
32. Gatea por su grieta. Sube por el muro escalable de dentro. Mata a la serpiente y toma la munición. Has descubierto el secreto nº 3.



33. Tírate de vuelta a la orilla y cárgate el ofidio junto al pilar de roca. Continúa por la entrada que hay a la izquierda.



34. Sigue el pasadizo hasta la sala con una cadena. Pasa al fondo por uno de los lados para recoger el cristal de grabación.



35. Vuelve a la orilla, rodea el edificio amarillo, y cárgate al enemigo armado.



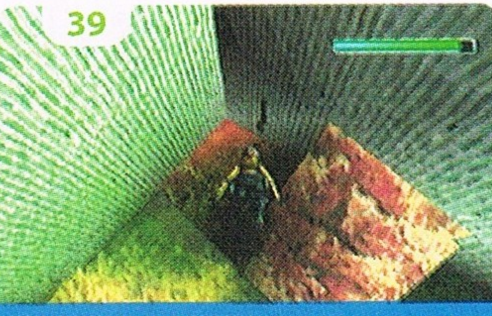
36. Sigue adelante y sube por las escaleras a lo alto del edificio. Sigue el camino hacia la derecha hasta salir al exterior.



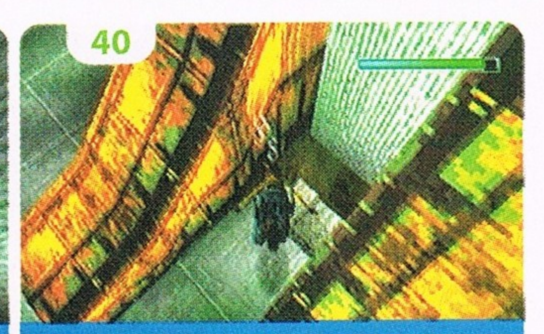
37. Mata a los buitres. Tírate al agua por la derecha y acciona la palanca. Pilla la munición del portillo de enfrente.



38. Sal por la orilla arenosa y ve más allá de los cactus en pos de las granadas, matando además otra serpiente.



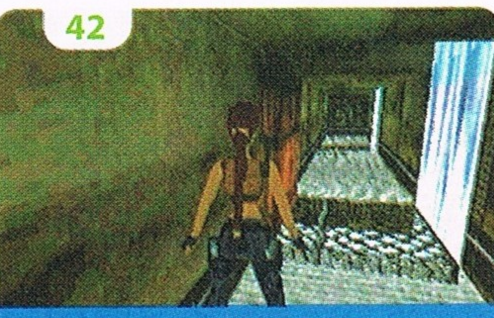
39. Ve a la izquierda y métete de nuevo en el agua. Bucea hasta el rincón para localizar la palanca. Tira de ella.



40. Sal a respirar y bucea entre las pendientes amarillas para cruzar el portillo abierto.



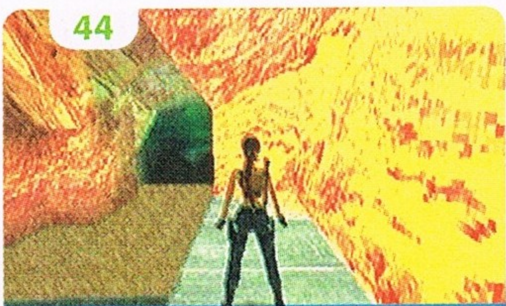
41. Tira de la palanca que hay arriba, justo al entrar en el túnel. Luego, acciona otra palanca situada justo al doblar la esquina derecha.



42. Sigue adelante y sube a la superficie. Enfila el pasadizo y acciona el interruptor del final.



43. Gírate y ve a la derecha para deslizarte por la pendiente de agua, de vuelta a la piscina.



44. Sal junto a las puertas y continúa avanzando por la pasarela de antes hasta la nueva cueva.

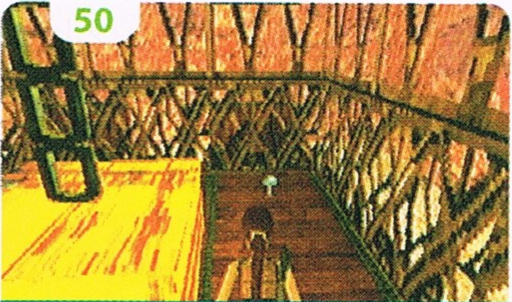

45. Da un salto largo para asirte al saliente alto y conseguir el paquete médico pequeño. Salta hasta el bloque de debajo.

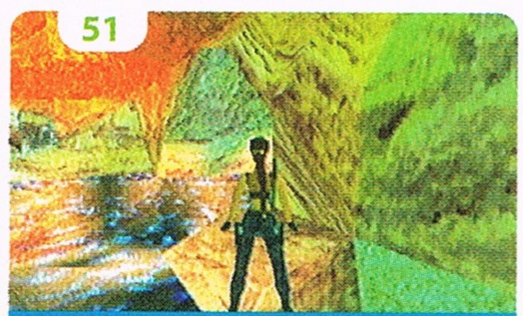

46. Tírate al bloque derecho y da un cuidadoso salto corto al saliente de la cascada a por la munición para el lanzacohetes.

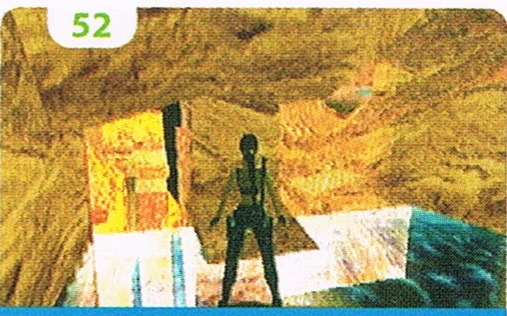

47. Salta de vuelta al bloque anterior, gírate y da un salto corto al saliente bajo. Da un salto largo a los dos siguientes.

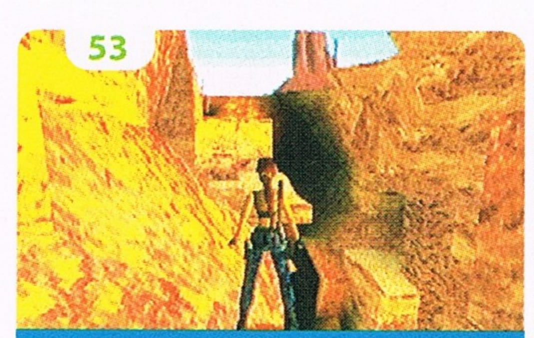

48. Déjate caer a la orilla por la izquierda. Da un salto largo sobre el agua y pasa el edificio amarillo para llegar a la entrada de antes.

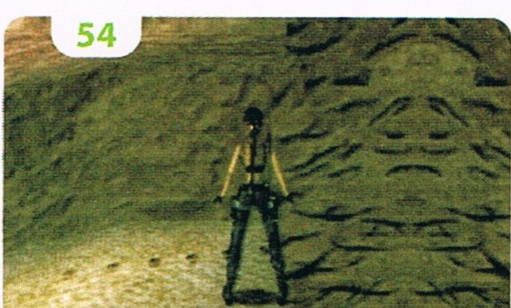

49. Cruza por ella para entrar en el montacargas que acaba de subir hasta allí. Dispara al tipo que te saldrá al paso.

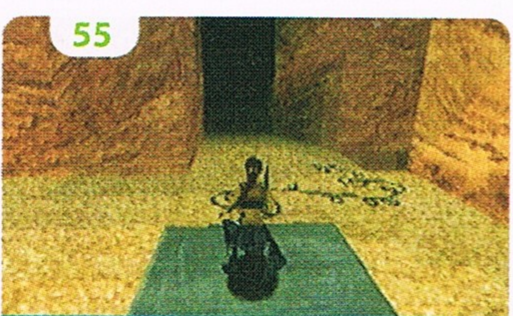

50. Ve por la parte trasera para entrar en el ascensor y, por último, recoge la Palanca Detonadora.


51. Sal a la orilla y ve a la derecha, de vuelta al saliente largo. Síguelo y da un salto largo al saliente de la izquierda.

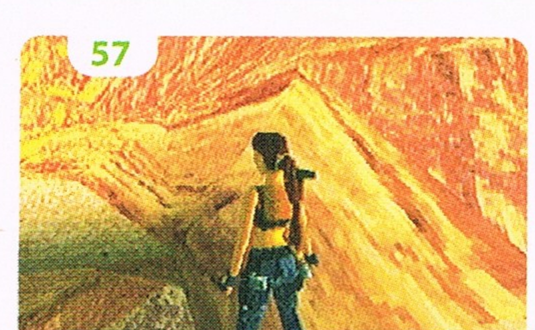

52. Da un salto largo al saliente del rincón izquierdo y luego da un salto corto al que hay junto a la cascada.


53. Da un salto largo en diagonal al saliente exterior. Salta lateralmente a la rampa de al lado, déjate caer por ella y agárrate al borde.


54. Desciende por la pared escalable y descuélgate para agarrarte al borde inferior y, desde allí, entrar en la grieta.


55. Salta al muro escalable de la derecha y sube por él. Ve a la izquierda, pon la Palanca en el Detonador y salta para esquivar la piedra.

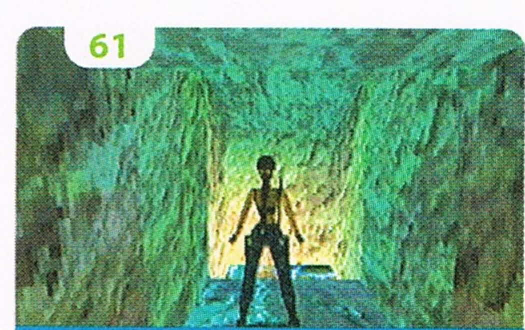

56. Baja a la caverna siguiendo el cable. Sube al bloque de la izquierda para saltar hacia arriba y asirte al saliente elevado.


57. Gírate y da un salto largo al saliente triangular, luego da uno corto al siguiente.

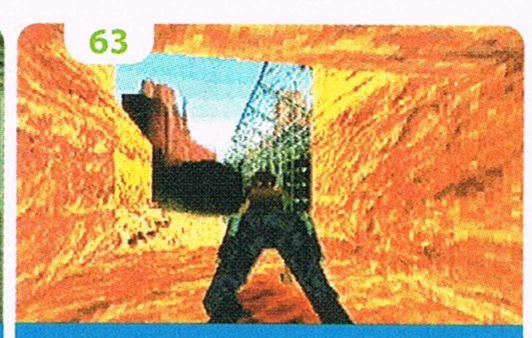

58. Salta hacia arriba desde el saliente arenoso y gatea al área de encima del recinto vallado.


59. Déjate caer y toma las granadas junto a los arbustos de la derecha, luego ve por la izquierda, más allá de la valla (no la toques).

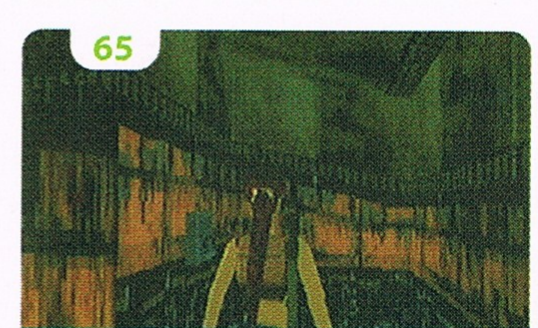

60. Métete en el túnel y síguelo hasta el pasadizo. Salta el agujero para agarrarte al saliente.

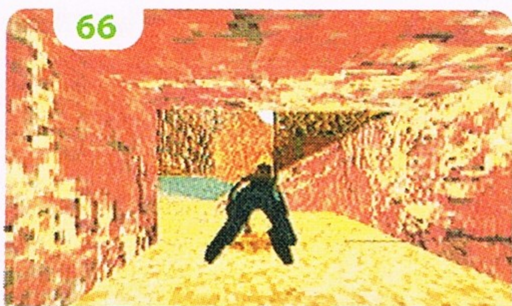

61. Sube a la derecha para hallar la piscina. Salta dentro y nada a la derecha para tirar de la palanca de detrás del pilar.

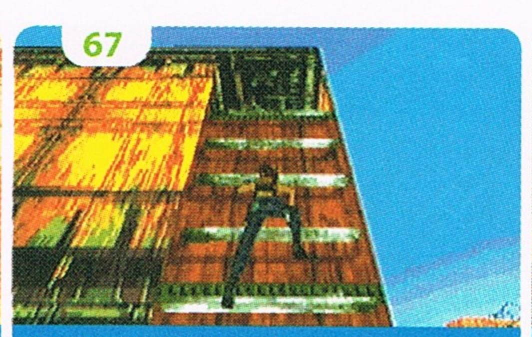

62. Nada al túnel de la izquierda para tirar de otra palanca. Vuelve a la superficie y sal.

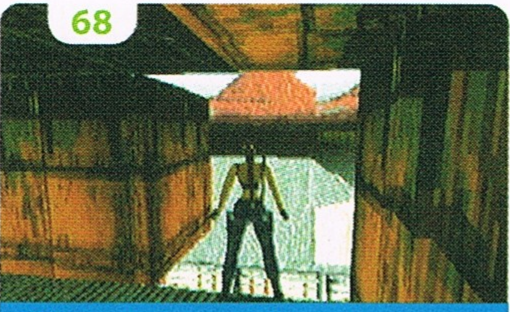

63. Déjate caer por el agujero para volver a la zona de las verjas por donde has venido.

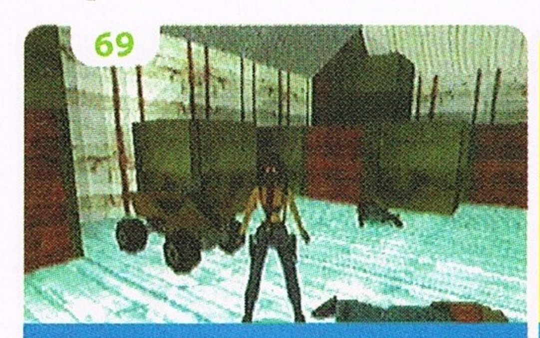

64. Dirígete a la izquierda para acceder a una entrada anterior. Sigue por el pasadizo, deslízate y mata las serpientes del arbusto.


65. Cruza la puerta derecha y acciona el interruptor para llenar la piscina. Vuelve al túnel anterior.


66. Gatea/anda y tírate por el agujero, luego gatea por el siguiente túnel.


67. Mata a los hombres desarmados y sube la escalera que hay en el lado opuesto del edificio para entrar en él.

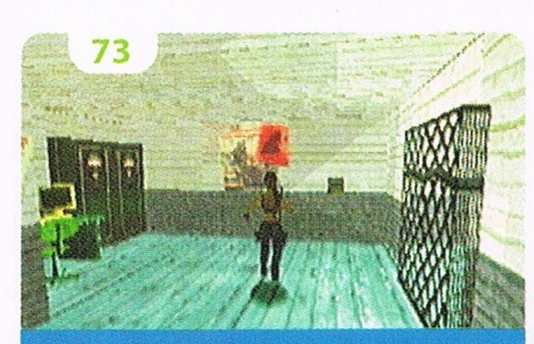

68. Nada al saliente metálico que hay en esa misma sala y da un salto largo por la puerta abierta para caer en la zona del campamento.


69. Mata a los tipos y ve más allá de la entrada de la izquierda al hangar con la moto quad. Dispara a los hombres.


70. Toma el paquete médico pequeño y ve a la columna de la derecha a por munición de Uzi. Ve con el quad afuera.

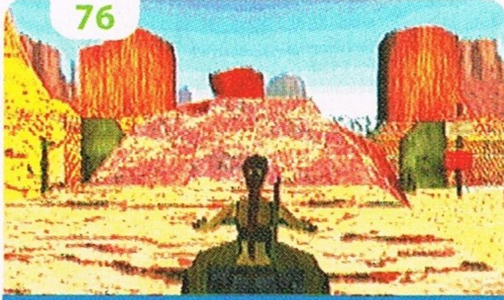

71. Sube por la rampa de la izquierda, parando en la parte plana del tejado. Recoge la tarjeta de Acceso al Generador, a la derecha.


72. Baja la rampa en el vehículo y ve por la izquierda a la otra entrada. Entra en la sala de la mesa de billar y cárgate al tío.


73. Ve al despacho y tira a la derecha, a la caja de conmutadores, para usar la Tarjeta de Acceso al Generador.

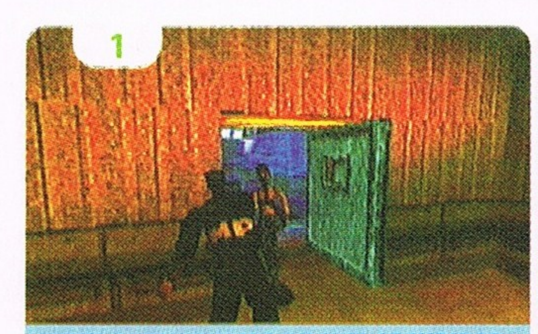

74. Mata al tipo y cruza la puerta que se ha abierto. Dale al interruptor para apagar el cercado eléctrico.


75. Vuelve al vehículo y ve con él hasta las puertas que hay pasada la rampa. Acciona el interruptor para abrirlas.

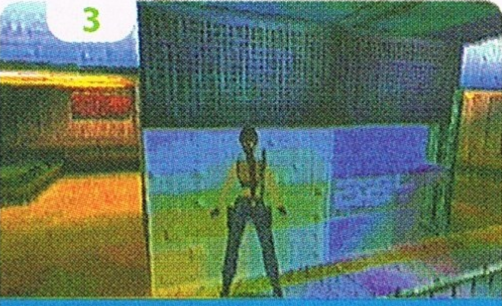

76. Sal del recinto y ve por la izquierda al pasadizo rocoso. Acelera en la rampa grande para saltar el cercado.

SECRETOS: DESIERTO

1. No olvides empujar el bloque en (5). Sigue el punto (7), colgándote y soltándote para matar a las serpientes y recoger el cristal de grabación, el paquete médico pequeño y las bengalas. Empuja el bloque para escapar.
2. Tras pasar saltando en (24), baja y descuélgate hasta el saliente del fondo. Desplázate a la derecha con las manos y encarámate a la hendidura secreta que alberga munición para el Águila del Desierto y para MP5. (Deberás lanzarte al agua y volver a subir al saliente de partida para regresar a la ruta principal.)
3. Sigue el punto (32), reptando al agujero del rincón izquierdo. Trepa por el muro hasta llegar a la sala secreta. Cárgate la serpiente que merodea por allí y hazte con los cargadores para la Uzi.

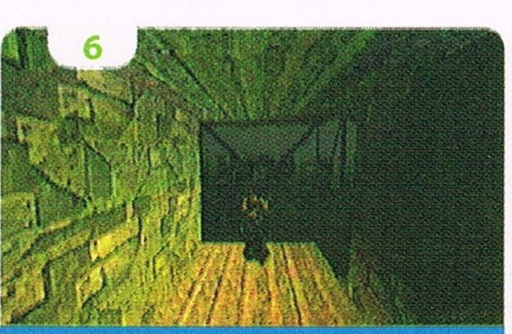

NIVEL 2: COMPUESTO DE ALTA SEGURIDAD
1. Estás sin armas. Sube a la ventana de la celda, rueda y esquiva al guardia para escapar.


2. Ve a la izquierda y acciona el interruptor para liberar al prisionero; éste se encargará de matar al guardia a golpes.


3. Pulsa el siguiente interruptor para abrir dos celdas y liberar a otro preso.


4. Ve a la pasarela y pulsa los interruptores para abrir las celdas. Entra en la que se encuentra más a la izquierda.

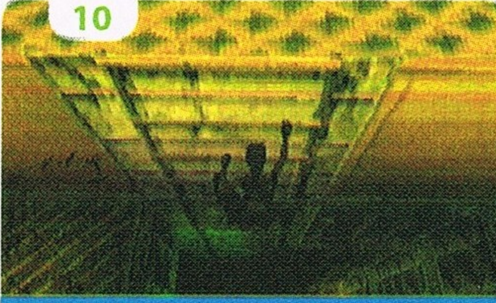

5. Sube por donde la palangana y empuja el bloque. Gatea a la izquierda y luego a la derecha por los huecos.

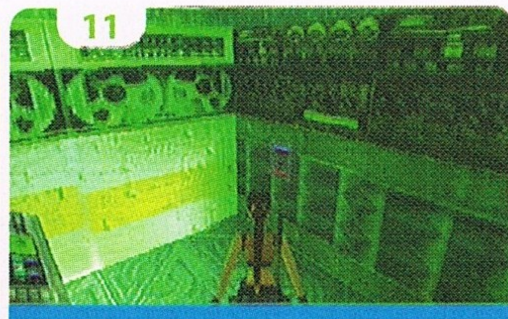

6. Empuja otro bloque, gatea de vuelta y empuja nuevamente el primero de los bloques. (Ver secreto 1).


7. Gírate y salta hacia arriba para agarrarte al saliente. Encarámate al pasadizo largo.


8. Anda hacia el alambre de púas y desde el borde retrocede hacia atrás dos veces. Luego da un salto largo para pasarlo sin peligro.

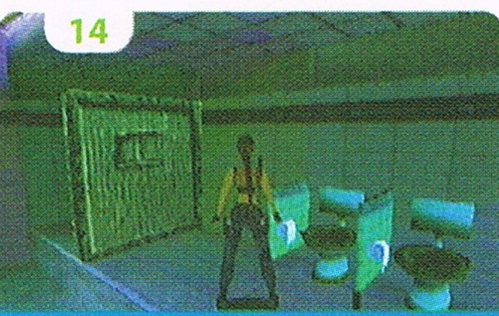

9. Sube al otro lado y continúa. Anda por entre el alambre para accionar el interruptor.

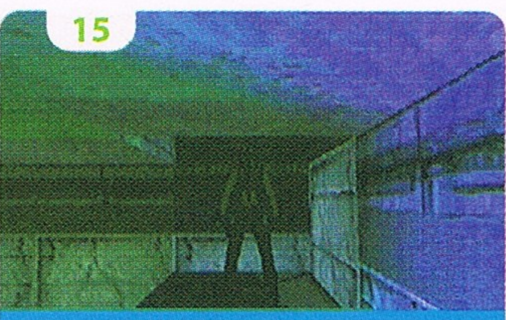

10. Sube al saliente izquierdo, avanza unos pasos por él y baja por la escalerilla de la pared hasta el hueco de la izquierda.

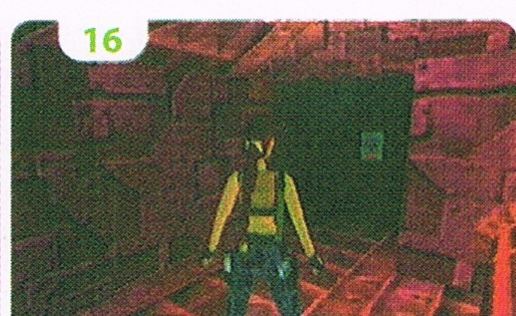

11. Sigue el pasillo. Al caer por el portillo, corre a la izquierda, evita al guardia armado y pulsa el interruptor.

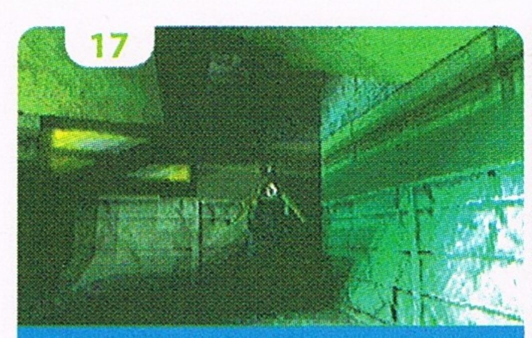

12. Los prisioneros llegan para matar al guardia. Afánale los proyectiles de escopeta y la Tarjeta Tipo A.


13. Úsala para abrir la siguiente serie de puertas. Crúzalas y gira a la izquierda. Acciona el interruptor para abrir la puerta del servicio.

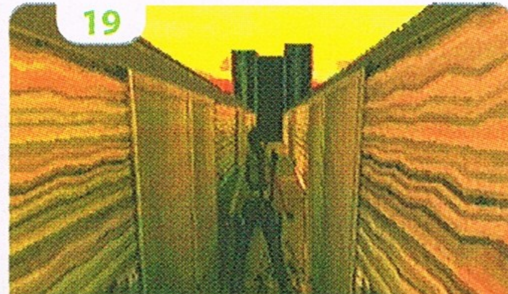

14. Entra y dale al interruptor para abrir la otra puerta. Dirígete hasta el bloque que hay al fondo de la sala.


15. Arrástralo y empújalo en sucesivos movimientos para situarlo debajo del agujero del techo, cercano a la puerta de entrada.


16. Salta la cañería y acciona el interruptor de la derecha. Tírate por el agujero para volver a entrar en el agua.


17. Nada al rincón de enfrente para salir por el portillo. Sube al pasadizo oscuro.


18. Ve andando y salta sobre el agujero al área iluminada. Sigue por el pasadizo iluminado a las escaleras.


19. Sigue hasta el tejado; continúa por el pasadizo del tejado y sortea los fosos con alambradas efectuando saltos largo.


20. Tírate al final a la sección amarilla para accionar el interruptor y desactivar, de esta manera, los fuegos.

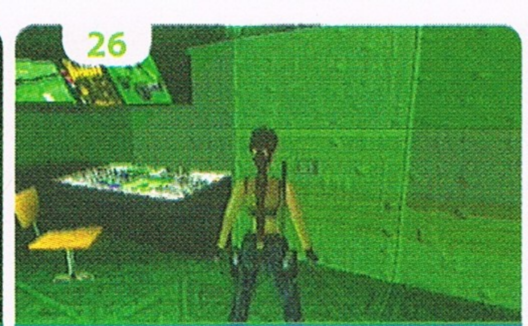

21. Acciona el otro interruptor para abrir la puerta y sube luego otra vez por el agujero.


22. Vuelve por el pasadizo, dando un salto largo para superar dos montones de alambradas de púas. Sube al pasillo.

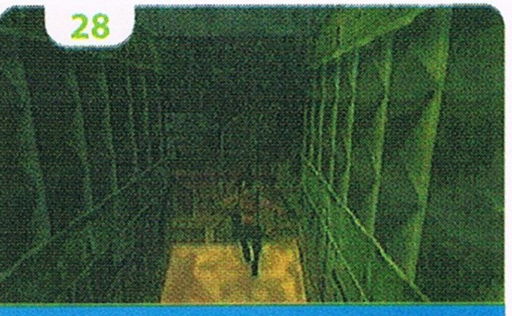

23. Ve al agujero y tírate por él a la cocina. Acciona el interruptor y cruza la puerta.

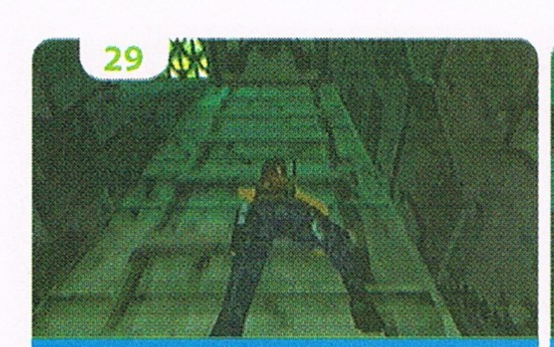

24. Abre primero la puerta derecha y luego la izquierda. Huye de los guardias por la puerta derecha a la cantina.


25. Cruza la entrada del fondo a la izquierda; ve a la derecha y luego a la izquierda. Los prisioneros se encargarán de los guardias.

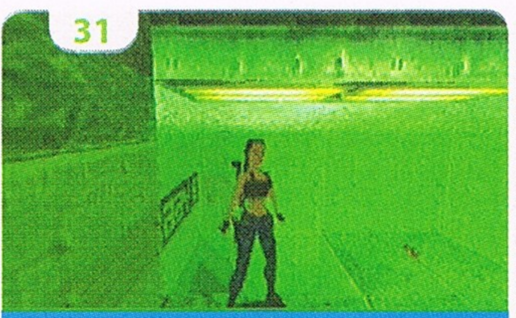

26. Vuelve por la cantina a la sala verde de los guardias y acciona el interruptor para elevar el enrejado de la cocina.


27. Regresa a la cocina y pasa con cuidado los ventiladores para recoger el cristal. Sitúate de un salto tras el ventilador izquierdo.

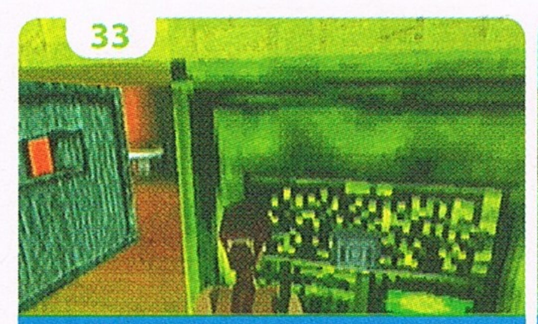

28. Déjate caer por ahí, deslízate por la rampa, cae a la siguiente rampa y salta para caer en la cuesta del otro lado.


29. En la pared hay un hueco, sube y gatea por él. Luego sube por la escalera y ve al saliente izquierdo. El portillo se abrirá.

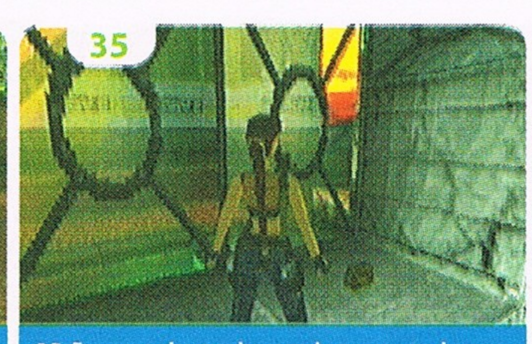

30. Gírate y descuélgate por el agujero para volver a trepar por la escalerilla, esta vez hasta arriba del todo.

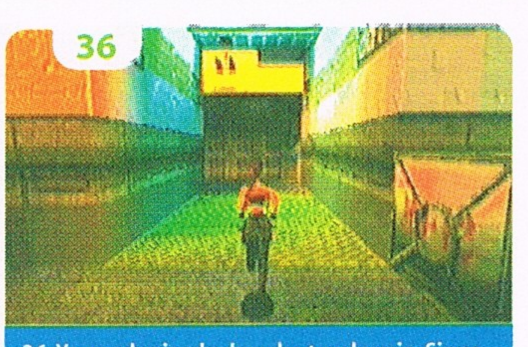

31. Sigue por el pasillo hasta las escaleras del enrejado. Sube por ellas a la zona verde. Toma el paquete médico pequeño a la izquierda.


32. Ve cuesta arriba y corre a la derecha dejando atrás al guardia. Ve a la izquierda pasada la caja y, después, a la derecha.


33. Baja los escalones hasta llegar a la zona amarilla y pulsa el interruptor izquierdo para soltar al preso, quien matará al guardia.

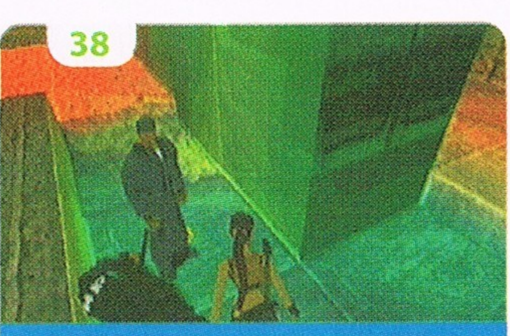

34. Toma la Tarjeta Tipo B del guardia muerto y vuelve arriba del todo. Ve a la derecha junto a la caja y destraba la puerta.


35. Entra y sube por los escalones a por el paquete médico grande. Acciona el interruptor y vuelve fuera.


36. Ya puedes ir a la derecha tras la caja. Sigue adelante y baja por la escalera.


37

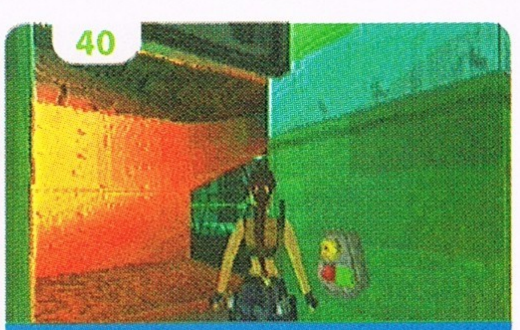
37. Cuélate por la izquierda, sin que te vea el guardia, en el corredor amarillo y pulsa el interruptor izquierdo para liberar a los presos.


38

38. Pulsa el siguiente interruptor, gírate y vuelve a recoger el Pase Amarillo del guardia muerto.


39

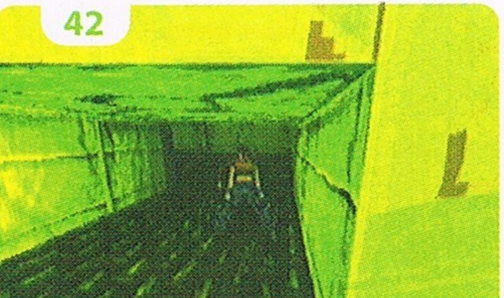
39. Vuelve al corredor amarillo y ahora ve en la dirección contraria, hasta salir al patio exterior.


40

40. Ve al fondo a la derecha y usa el Pase Amarillo para destrabar la puerta.


41

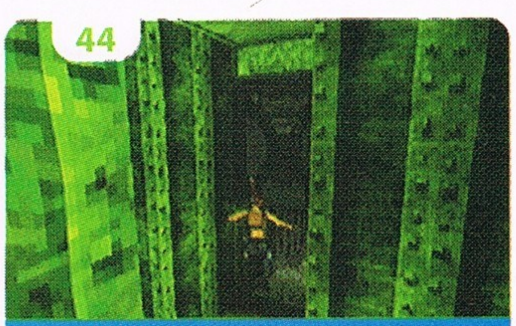
41. Entra y deja que los presos se ocupen del guardia de allí. Recoge las bengalas y tira por la izquierda.


42

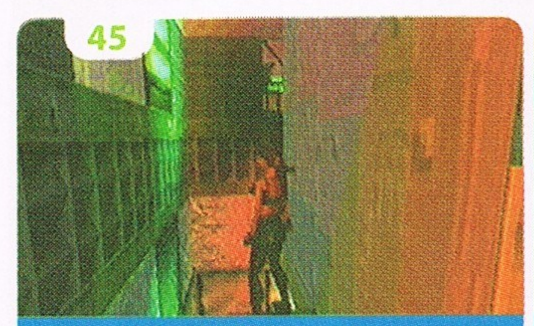
42. Hay un guardia armado al fondo, así que gatea a la derecha por el túnel.


43

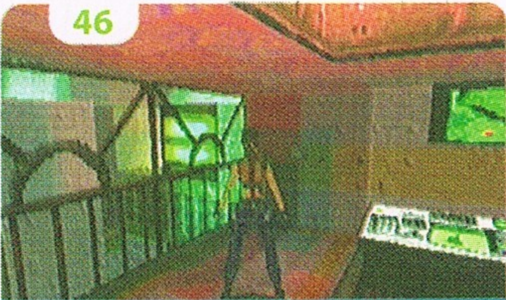
43. Cuélgate y suéltate. Espera a que el guardia no mire y entonces ve y acciona el interruptor a la derecha de la columna.


44

44. Salta el letal rayo láser para cruzar la puerta. Sigue el corredor hasta el final. Descuélgate hasta la pasarela de la sala.


45

45. Ve por la izquierda a los escalones. Descuélgate por el penúltimo escalón al saliente que hay justo debajo.


46

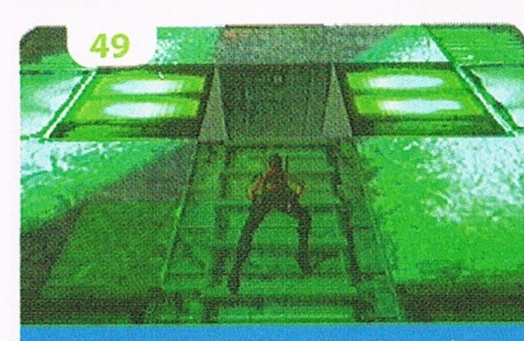
46. Desde allí, salta para asirte a la entrada del pasadizo. Sigue el pasadizo hasta tirarte a la sala de control.


47

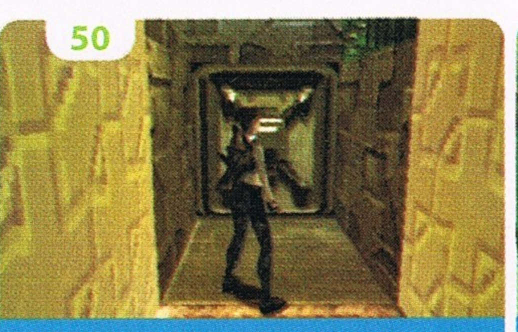
47. Pulsa el interruptor para abrir la puerta y sal. Ve a la derecha para volver al área de donde vienes.


48

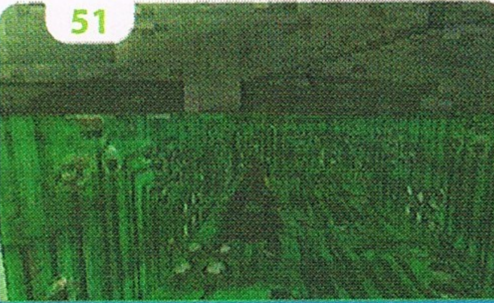
48. Descuélgate, tal como hiciste antes, para acceder a ella.


49

49. Desde la pasarela descuélgate hasta el suelo (perderás la mitad de tu energía). Ve al lado de enfrente y sube por la escalera.


50

50. Sigue el pasadizo y gira a la derecha del nuevo pasillo y ve al fondo sin que te vea el guardia. A la derecha de la pared hay un hueco.


51

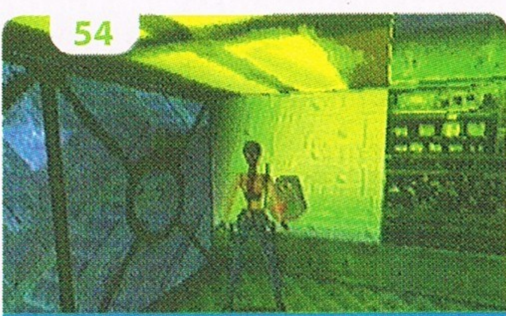
51. Sube y gatea por él hasta dar con el segundo Pase Amarillo. Retorna por el pasadizo.


52

52. Cuélate por la izquierda ante el guardia y desciende de nuevo a la sala principal. Ve al túnel rojo del lado opuesto.


53

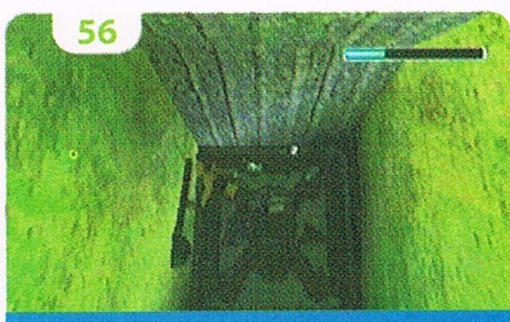
53. Acciona el interruptor del lado izquierdo, pero no cruces por la puerta que acabas de abrir. (Ver secreto 2).


54

54. En vez de eso, dirígete a la sala de control del lado derecho. Usa el Pase Amarillo y sube por la escalera que hay al lado.


55

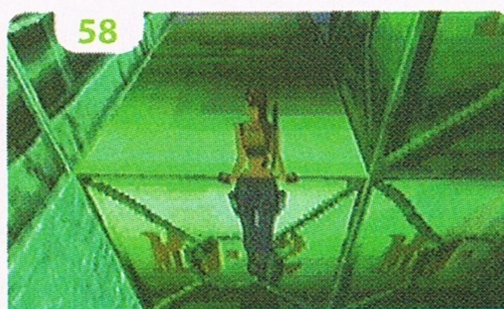
55. Sube por la escalera, salta al agua y nada a través del agujero central a por el cristal. Continúa avanzando por el pasadizo largo.


56

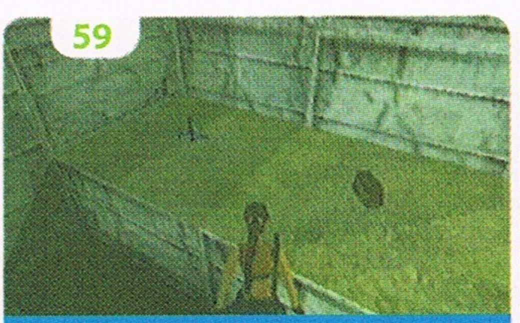
56. Toma las bengalas y tira de la palanca para abrir la puerta. Pasa nadando y ve a la superficie.


57

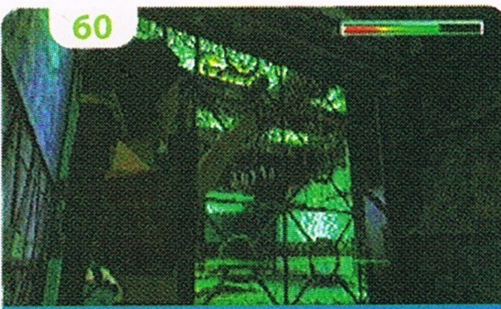
57. Sal y salta al área roja. Nada a través del nuevo cauce y sal.


58

58. Ve por el pasadizo y trepa por las cajas a la izquierda. Dale al interruptor para abrir la puerta.


59

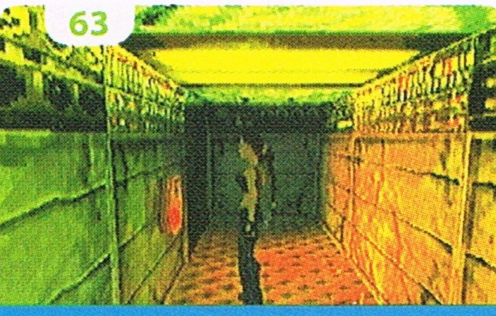
59. Entra en la sala para recuperar tus armas y un paquete médico grande. (Ver secreto 2).


60

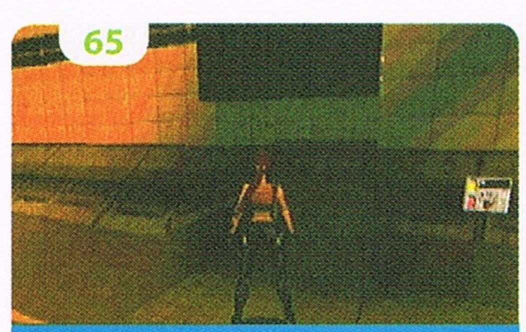
60. Vuelve hacia la puerta, pero dispara para destruir el cañón antes de cruzar los rayos detectores.


61. Sube de nuevo a las cajas y sube la cuesta por el pasadizo que hay en la sala. Encárgate del guardia y, luego, de los refuerzos.

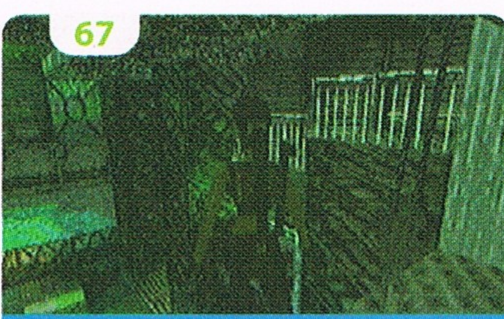

62. Sube por la cuesta de la derecha, listo para matar a los perros y al guardia. Recoge su Pase Azul.


63. Vuelve a entrar en el pasillo y sube por la escalera. Una vez arriba, sigue por el pasillo derecho para usar el Pase Azul.


64. Dispara al guardia a través de la puerta y entra. Pulsa el interruptor derecho (no el izquierdo) y regresa.


65. Baja otra vez por la escala y dirígete al área abierta. Entra por la puerta abierta en pos del paquete médico grande.


66. Retorna al pasillo, baja por él y, después, por el siguiente. Súbete a la caja de la derecha y sube por la escalera al saliente.

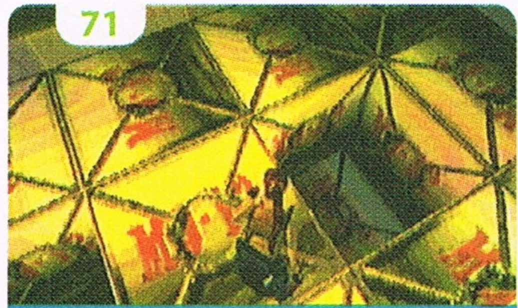

67. Gírate y trepa colgado hacia delante, luego a la derecha, controlando cómo pasar esa especie de gancho.


68. Sube, mata al guardia y birlale el pase amarillo. Hazte con el cristal de grabación.


69. Vuelve por donde has venido hasta la sala principal. Inserta el Pase Amarillo para abrir las puertas.



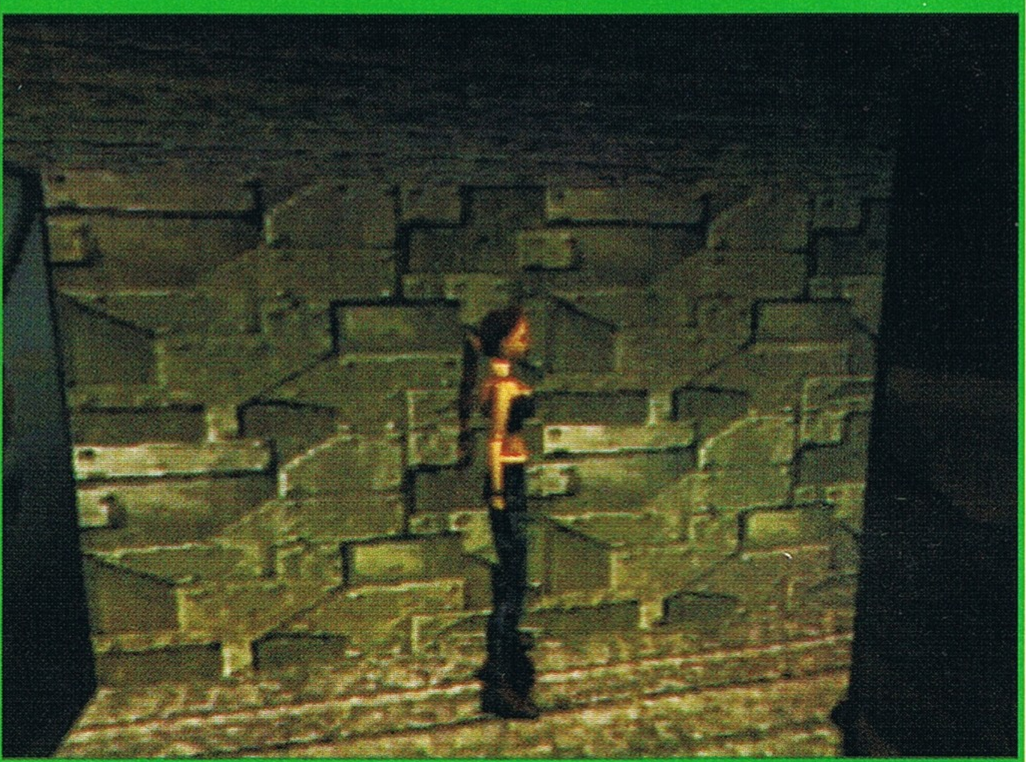
70. Cruza la puerta, ve al patio y entra por la puerta que hay detrás del camión. Elimina a los enemigos.


71. Mata a otro guardia y sube por las cajas del fondo a la izquierda para hallar munición del Águila del Desierto.


72. Ahora ve a las cajas de la sección azul —la parte trasera del camión— para escapar.

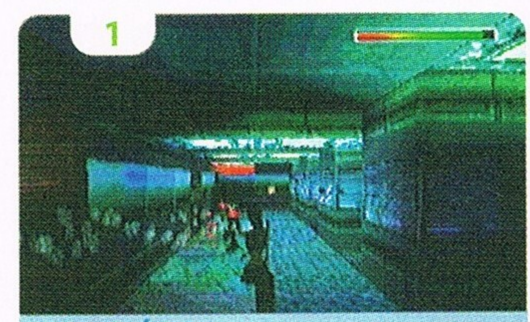
SECRETOS: COMPUESTO

1. Empuja el bloque en (6), pero no te arrastres de vuelta. Empuja dos veces el bloque derecho (el primero que comenzaste a empujar). Ahora ve y tira dos veces del segundo y gatea después de vuelta por el hueco. Gírate hacia la izquierda y toma el nuevo pasadizo para hallar el paquete médico secreto.



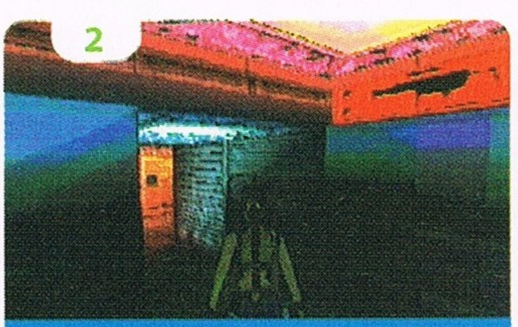
2. En (53), asegúrate de dejar la puerta abierta. Tras recobrar tus armas en (59), vuelve por donde viniste hasta la piscina del principio. Sal a por aire, sumérgete y métete en el túnel del rincón. Sal por la izquierda y repta por el túnel oscuro. Como dejaste abierta la puerta en (53), ahora puedes cruzarla y subir por el túnel rojo. Cuando retornes a la cámara grande, ve al otro lado y sube de nuevo por la escalera de la pared hasta el corredor al que llegaste en el punto (50).
Ahora que has recuperado todas tus armas, ya puedes enfrentarte al guardia. Cárgatelo y agénciate su Tarjeta Tipo B. Utilízala para abrir la puerta que hay al otro lado del pasillo. Crúzala en busca de las granadas ocultas en el pasadizo secreto.





NIVEL 3: ÁREA 51

1. Toma el paquete médico y mata enseguida al guardia antes de que dé la alarma.



2. Ve por la izquierda al final y a la armería para conseguir MP5 y munición varia. No acciones el interruptor de allí.



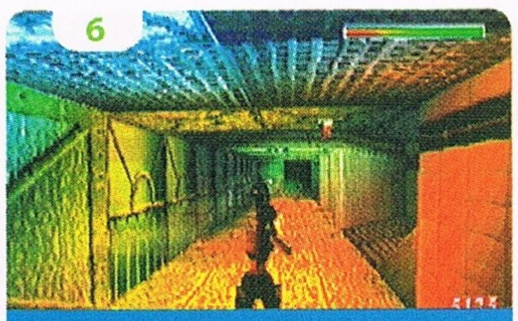
3. Abandona la sala y acciona el interruptor de la derecha para abrir el enrejado. Gatea en busca del paquete médico grande.



4. Gatea por el túnel y quédate agachado para evitar el láser. Calcula tu movimiento para ir a la izquierda y pillar el paquete médico grande.



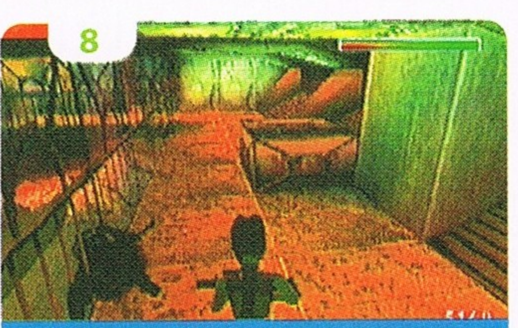
5. Pasa de nuevo el láser gateando, aúpate junto a la escalera y vuelve a subir al túnel.



6. Ve gateando y mata al guardia antes de que active los lásers. Dale al interruptor izquierdo para abrir la celda.



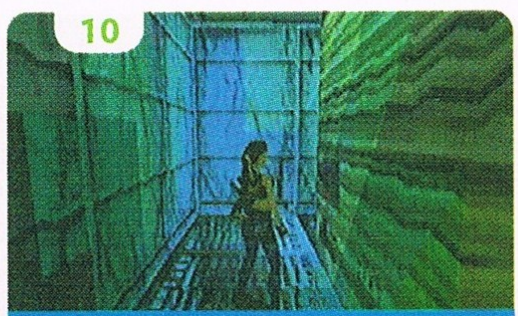
7. En el mismo pasillo hallarás otro túnel, gatea por él en busca de bengalas. Continúa avanzando.



8. Manténte a la derecha para no tocar los rayos detectores y activar así el arma del techo. Sigue por el pasadizo y mata al guardia.



9. Ve hasta el final y dale al interruptor para tirarte por ahí. Dispara al guardia armado y a los perros. (Ver secreto 1).



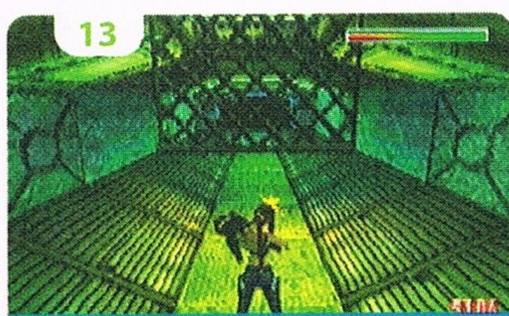
10. Ve a la derecha a por proyectiles de escopeta, lánzate al pasadizo central y acciona el interruptor de la izquierda.



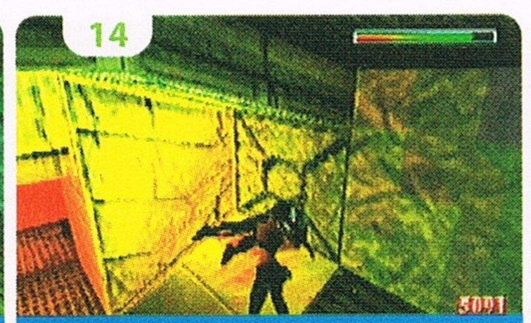
11. Tírate por el portillo del rincón y mata al guardia. Dirígete hasta el hueco del enrejado que acabas de abrir.



12. Toma la munición para el Águila del Desierto y gatea por el pasadizo. Recoge la munición de MP5 de la derecha.



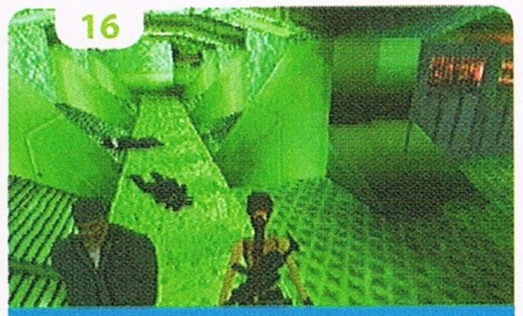
13. Tírate por el portillo de la izquierda y mata al guardia. Gírate y acciona el interruptor de la puerta del final.



14. Dispara al guardia (no al prisionero), entra en la celda y repta por el túnel a por el paquete médico grande.



15. Sal y sigue al prisionero hasta dar a medio pasillo con un hueco a mano izquierda, gatea por él, baja el bloque y sigue por el siguiente.



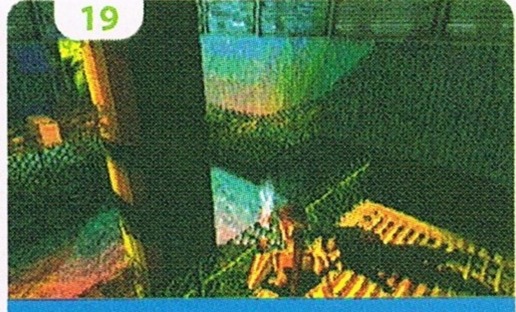
16. Ve a la izquierda y espera a que el prisionero mate a los guardias. Ve hacia las puertas de la derecha y matará a algunos más.



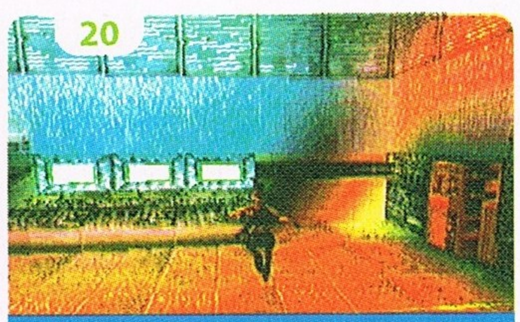
17. Cruza las puertas de la izquierda y acciona el interruptor, luego entra en la sala de enfrente y métete reptando en el túnel.



18. Repta a la izquierda, pasa corriendo los rayos y sube las dos cuestas hasta arriba. Encárgate del guardia durante tu trayecto.



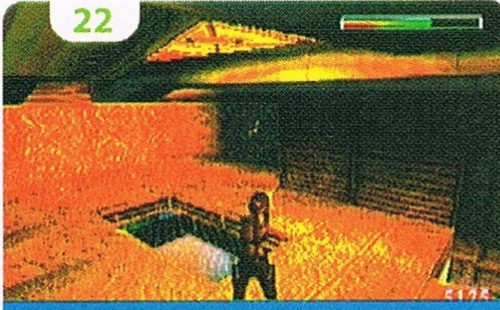
19. Gira a la derecha y, en la bifurcación, gira de nuevo a la derecha. Mata al guardia , sube a su saliente y recoge el Disco de Códigos Libre.



20. Vuelve a la bifurcación y ve ahora por la izquierda. Baja por las escaleras. Salta los rayos verdes y dirígete al terminal de color naranja.



21. Inserta el Disco de Códigos Libre para elevar los misiles. Ponte entonces en su saliente y salta a la escalera.



22. Sube al desván y mata al guardia del rincón. Toma luego su Llave Acceso perchero.



23. Descuélgate hasta el saliente del gancho. Salta y, a la vez, dispara a la contraventana morada para subirte a ella. Es el área secreta 2.



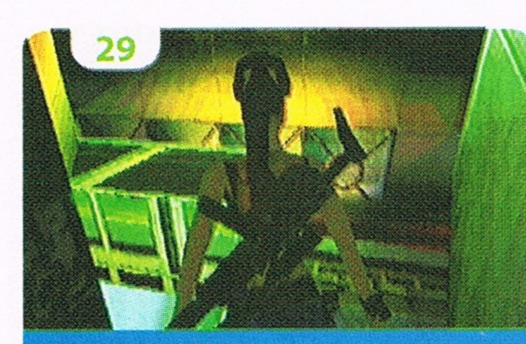
24. Ve a la izquierda por el pasillo y baja por la escalera a por el cristal de grabación. Vuelve a subir y sal.

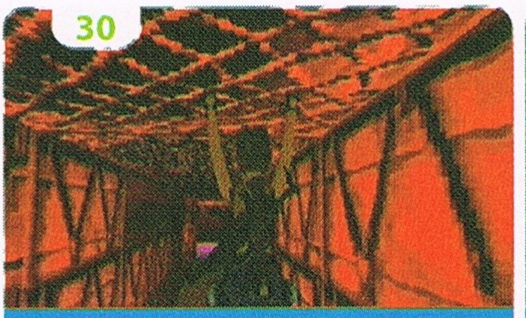

25. Sube de nuevo por la escalera corta y ve recto más allá del cruce para volver a la sala del cohete. Descuélgate y enfila el nuevo pasadizo.


26. Ve hasta el final de todo y abre la puerta con la Llave Acceso perchero.


27. Avanza y mata al guardia de la parte de atrás. Baja al suelo (evita caer en la vía electrificada) y dirígete hacia a la izquierda.


28. Sube por la escalera y dale al interruptor de la izquierda, luego baja otra vez y sigue el camino hasta el tren.


29. Repta por debajo de la vía hasta el otro lado. Sube la escalera a por munición y da un salto corto a la parte superior del tren.


30. Sube por el agujero. Corre sobre el primer enrejado, pero avanza colgado por el segundo.


31. Repta bajo el cortador láser y tírate por el lado izquierdo del vacío. Da un salto largo sobre la vía.


32. Toma los proyectiles de escopeta de la derecha, sube, cárgate al guardia y métete en el pasillo.


33. Sigue el pasillo hasta el final y mata al guardia armado. Salta los rayos láser del pasadizo.


34. Salta los otros rayos láser hasta llegar a la sala de las cajas.


35. Súbete a las cajas y dispara enseguida al guardia de la sala grande antes de que dé la alarma.

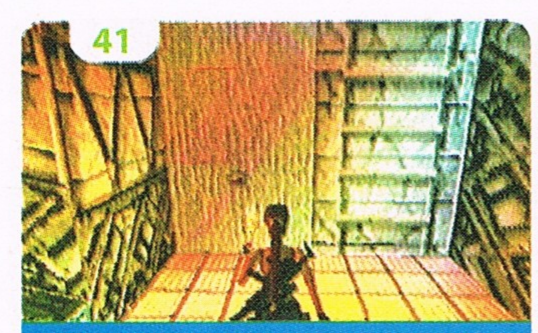

36. Sube al panel de control central y salta para asirte a la pasarela de la izquierda. Acciona el interruptor y mata al guardia.


37. Repite este proceso para el interruptor de la pasarela derecha, matando a otro guardia armado.

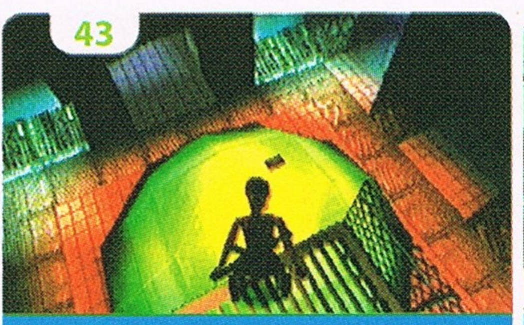

38. Acciona ahora ambos interruptores rápidamente y corre por las puertas abiertas.


39. Dispara al guardia armado y acciona los cinco interruptores. Sal a la sala grande por la puerta pequeña.


40. Sal y vuelve a subir por las cajas; luego vete a las puertas abiertas junto a la nave alienígena.


41. Toma los proyectiles de escopeta de debajo de la nave, dale al interruptor del fondo a la derecha y sube por la escalera.

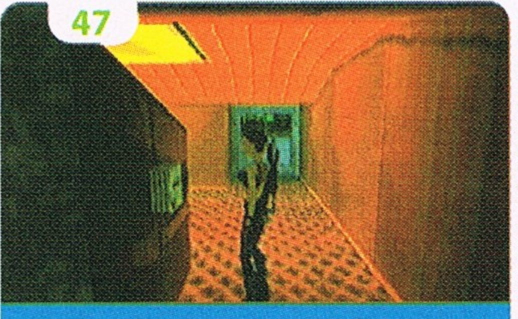

42. Salta hacia atrás al saliente que hay en lo alto. Da un salto largo cerca de las vigas para caer sobre el saliente.

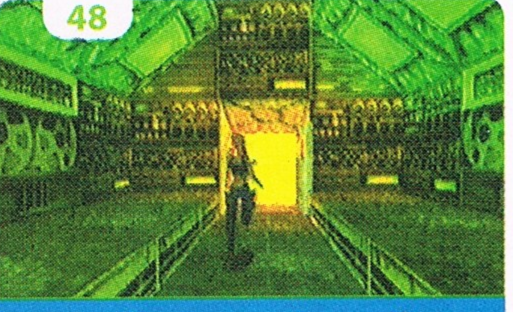

43. Tírate a la nave alienígena a por el Pase Código Lanzamiento. Vuelve al suelo deslizándote.


44. Sal por las puertas de entrada y ve a la derecha. Sortea los rayos verdes y ve corredor abajo. Salta a la escalera y sube por ella.


45. Vuelve a pasar el láser, ve por el primer pasillo colgado por el enrejado y corre por el segundo al hueco para caer sobre el tren.

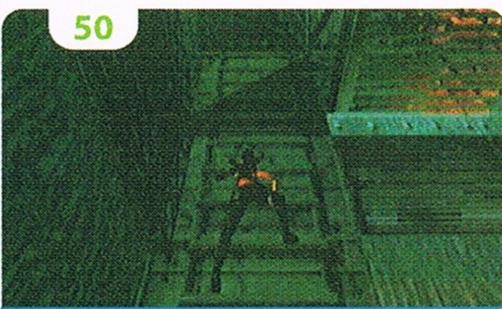

46. Tírate a la izquierda y sube al saliente. Pasa otra vez la puerta y ve por la izquierda al agujero. Descuélgate por él.


47. Pulsa el interruptor para abrir la puerta, crúzala y ve a la derecha. Usa el pase en la ranura para que surja un nuevo interruptor.


48. Pulsa el interruptor, rueda enseguida y escapa por la puerta que has abierto de la explosión provocada por el lanzamiento.


49

49. Cuando el fuego esté apagado, vuelve a pasar ante el interruptor, cruza la puerta y sube por la escalera del agujero.


50

50. Ve por la izquierda al silo (el misil ya no está). Sube a lo alto de la escalera derecha y al saliente alto.


51

51. Sube por la siguiente escalera y mata al guardia. Acciona el interruptor para abrir las puertas corredizas y crúzalas.


52

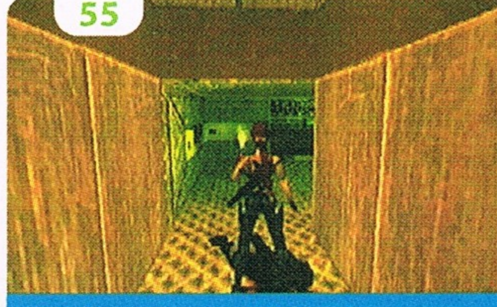
52. Repta por el túnel, siguiendo el cortador láser. Sáltalo y sigue gateando por el túnel.


53

53. Toma las granadas, baja por la cuesta de la derecha y luego a la izquierda por el pasadizo para trepar fuera.


54

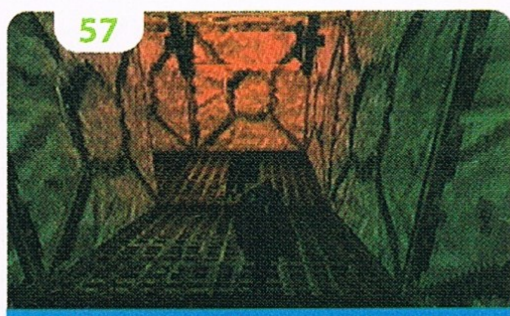
54. Sube fuera, mata al guardia del patio y al que está armado en la torre de vigilancia.


55

55. Baja por la rampa de la derecha para entrar en otra estancia. Elimina al guardia, hazte con su Disco de Códigos Libre y dale al interruptor.

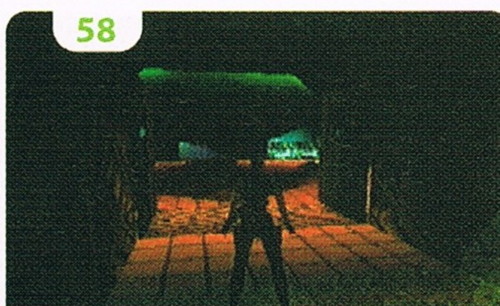

56

56. Vuelve fuera y tírate por el portillo abierto. Sigue por el pasadizo al rincón.



57

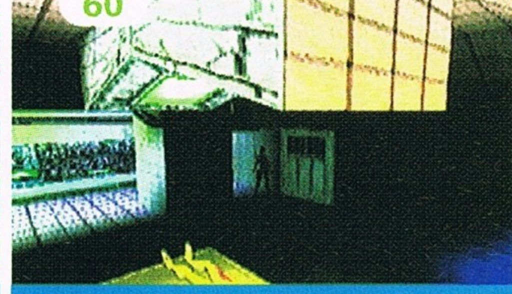
57. Sigue el cortador láser y repta bajo él hasta el final. Tira a la izquierda y salta para agarrarte al enrejado.


58

58. Baja y ve a la izquierda; vuelve pasillo arriba y cruza las puertas para ir a la nave alien.

59

59. Ve a la sala de la parte de atrás y usa el Disco de Códigos Libre para abrir algunas puertas. (Ver secreto 3).


60

60. Entra en la sala de autopsias de aliens para recoger un cristal de grabación. Sal y dirígete a la puerta de enfrente.


61

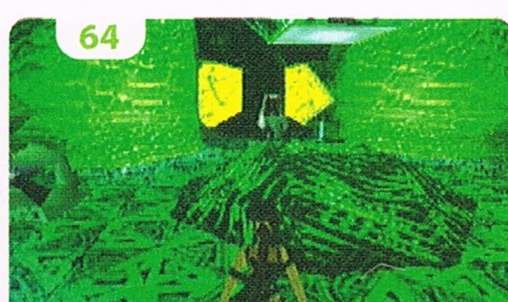
61. Entra en la sala del tanque de agua y ve a la izquierda a recoger proyectiles de escopeta y bengalas.


62

62. Sal y vuelve a la nave extraterrestre. Sube a ella por el portillo que se ha abierto.


63

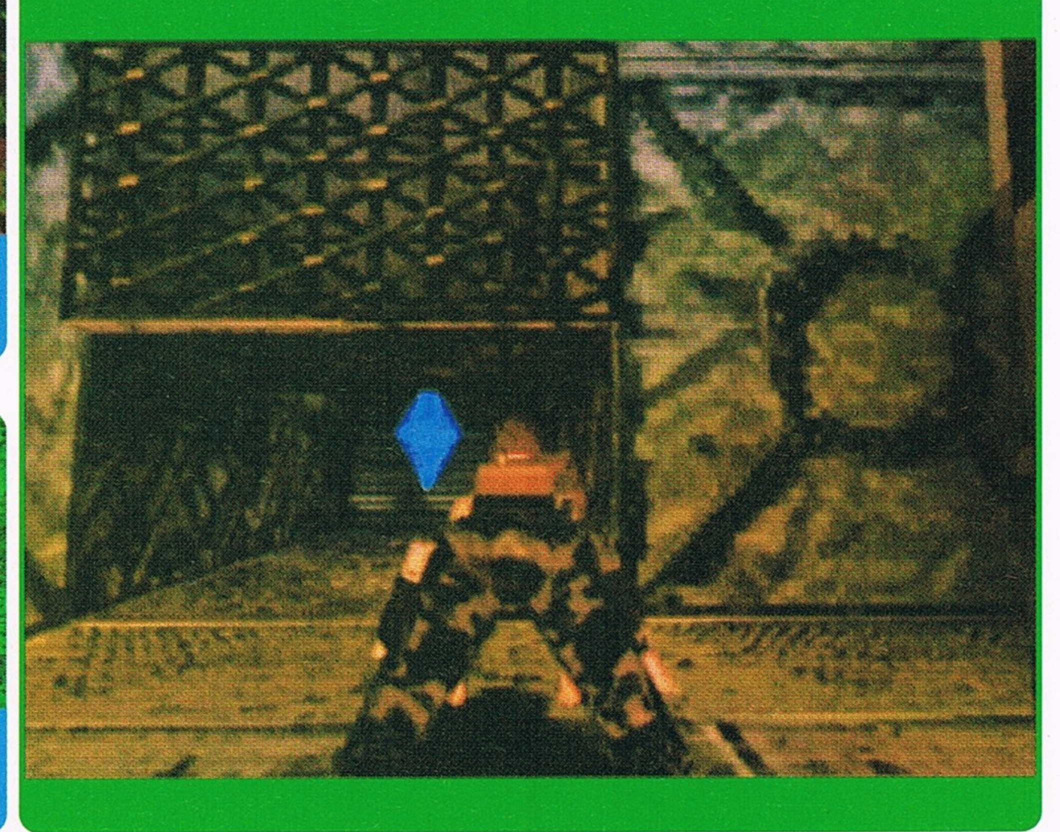
63. Sube por el siguiente agujero. Mata al guardia armado y ve cuesta arriba.


64

64. Sube por el agujero y corre enseguida al centro para hacerte con el artefacto de esta misión, el Elemento 115.

SECRETOS: AREA 51

1. En (9), una vez que caigas por la trampilla, gira a la derecha para matar al guardia antes de que dé la alarma para cerrar el área secreta. Mata a los perros y tírate al enrejado, pero no acciones aún el interruptor que hay allí. Déjate caer por la trampilla del rincón, mata al guardia y gatea por el enrejado abierto a por el cristal de grabación. (Vuelve a subir por la trampilla y acciona el interruptor para abrir el otro enrejado y continuar.)
2. Sigue (23), disparando a la contraventana morada de la derecha desde el saliente del garfio. Súbete y sigue el pasadizo, bajando por la escalera en pos del cristal.
3. Una vez que usas el Disco de Códigos Libre en (59), sube otra vez por la escalera de la sala del aparato alienígena. Salta en sentido inverso a las agujas del reloj por el techo y, esta vez, ante la entrada. Da entonces un salto largo y agárrate para caer en la entrada abierta. Esquiva los lásers del pasadizo y tírate al acuario en busca del cristal.



MISIÓN 5 Antártida

UNA VEZ COMPLETADAS TODAS LAS DEMÁS MISIONES, LARA PODRÁ ADENTRARSE EN LA ANTÁRTIDA Y ENFRENTARSE A WILLARD, EL JEFE FINAL. EN CUANTO A OBJETOS, AQUÍ DEBERÁS HACERTE CON LA LLAVE DE CONTROL DE LA VERJA, LA PALANCA, EL ENCENDIDO DEL TORNO, EL INDICADOR DE ÁCIDO DE LA BATERÍA, LA LLAVE DE ULI, LAS CUATRO MÁSCARAS LA LLAVE DE LA CRIPTA. ADEMÁS, HAY NUEVE ÁREAS SECRETAS AGUARDÁNDOTE.

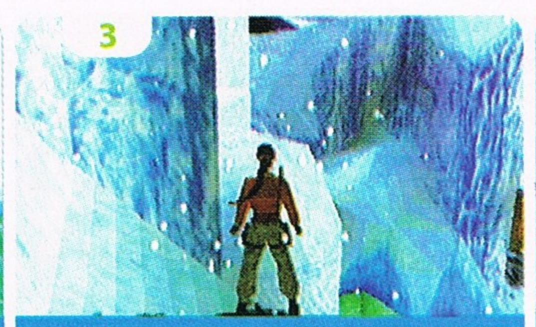


NIVEL 1: ANTÁRTIDA

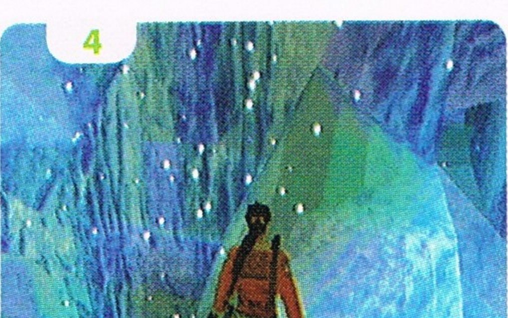
1. Da un salto corto a la plataforma helada de la izquierda y uno largo al saliente derecho.



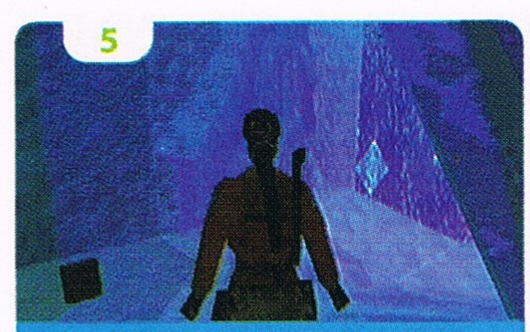
2. Pasa la cabaña (aún no puedes entrar) y ve al borde para dar un salto largo al otro lado del agua.



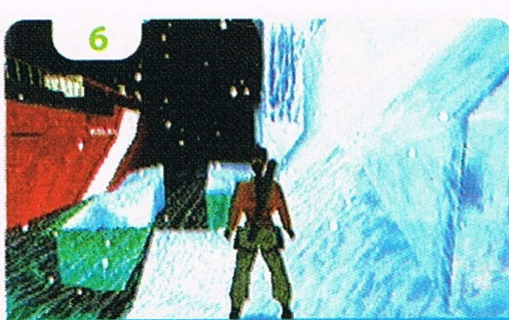
3. Sube al saliente de la derecha y luego al izquierdo de la parte inclinada. Da un salto largo por la derecha al saliente contiguo.



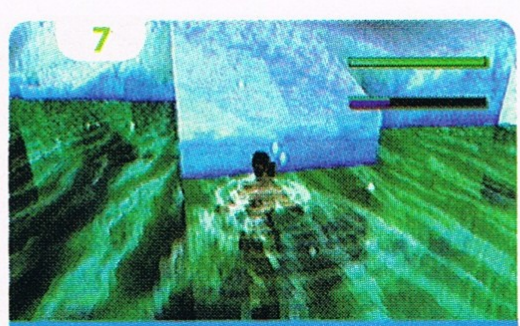
4. Camina y da un salto corto al puente de hielo. Luego ve a la derecha y da un salto largo al pasadizo.



5. Dirígete ahí arriba para recoger el paquete médico grande, bengalas y el cristal de grabación. Vuelve al puente.



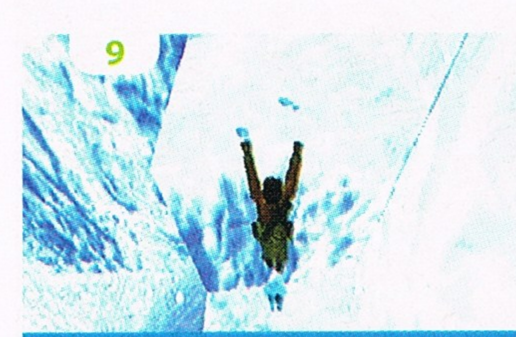
6. Salta al saliente de la izquierda y tírate al suelo. Ve a la derecha y salta sobre la cuesta.



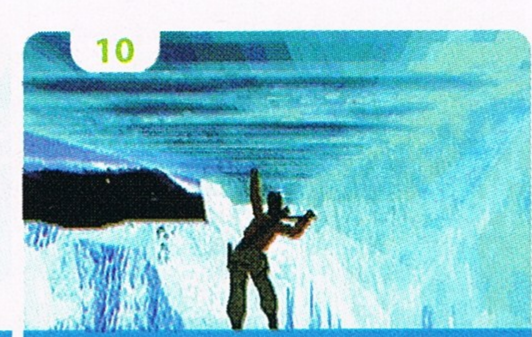
7. Ve al borde y nada rápidamente al saliente de enfrente para evitar morir por congelación.



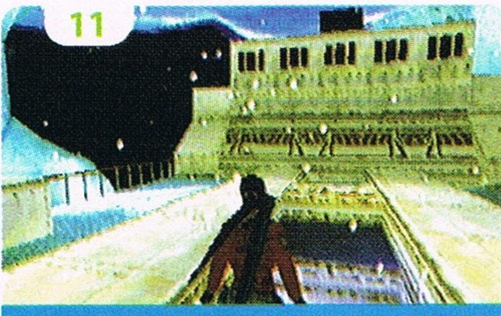
8. Aguarda a que Lara haya recuperado su temperatura corporal antes de nadar rápidamente hasta el próximo saliente bajo.



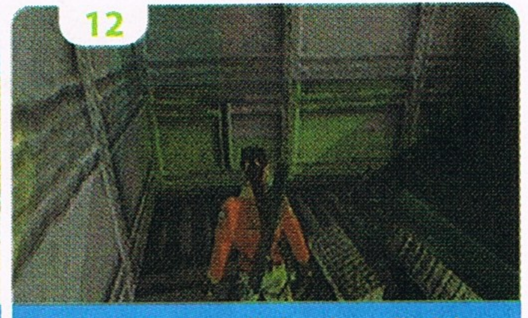
9. Ve a la derecha y sube por los bloques del rincón hasta que puedas asirte a las barras.



10. Avanza colgado hasta el final y tírate al bloque. Salta al barco.



11. Tírate por el agujero y baja la cuesta para matar al guardia. Acciona el interruptor para abrir la puerta.



12. Ve a la derecha y elimina al guardia. Sube por detrás de la máquina para darle a la palanca del rincón.



13. Gírate y déjate caer por el portillo para matar al guardia. Encamínate por el corredor largo.



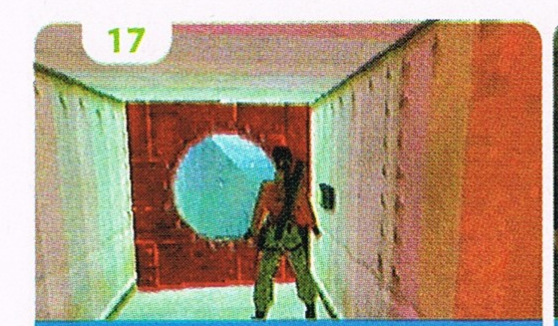
14. Pela al guardia que hay cerca del final y acciona el interruptor para abrir la puerta. Crúzala.



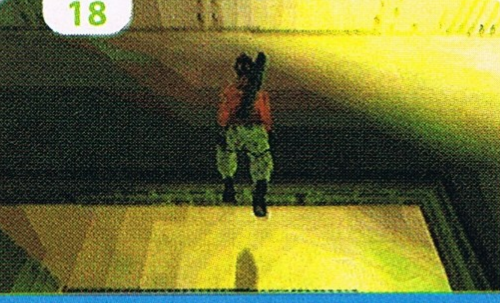
15. Dale al interruptor para abrir la puerta y, sin cruzar por ella, ve a la derecha. Mata al guardia y pilla munición.



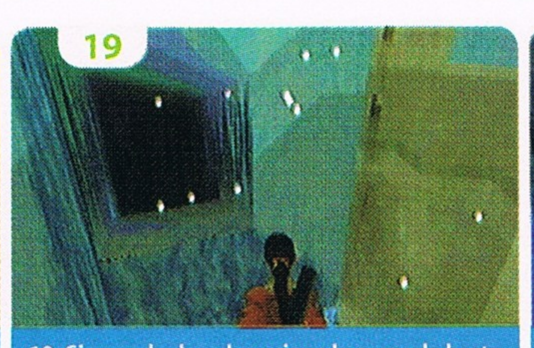
16. Tírate por el agujero y mata al guardia de detrás de ti y ve a por la munición de Uzi. Luego sube al saliente.



17. Dale al interruptor para soltar el bote en el exterior. Vuelve a tirarte y sube por el agujero.



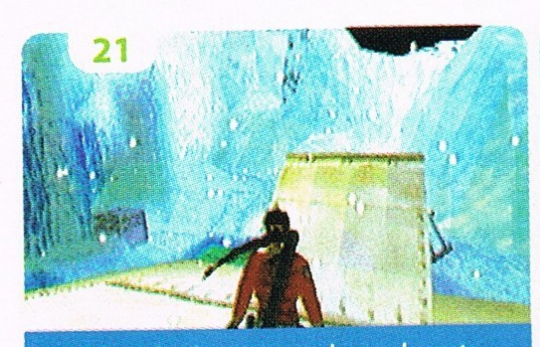
18. Ve para arriba por el gran agujero de la sala blanca. Sigue el pasillo hasta la puerta y ábrela.



19. Gira por la derecha y sigue la pasarela hasta el final. Salta para atrás al túnel de hielo de la izquierda. Has descubierto el área secreta 1.



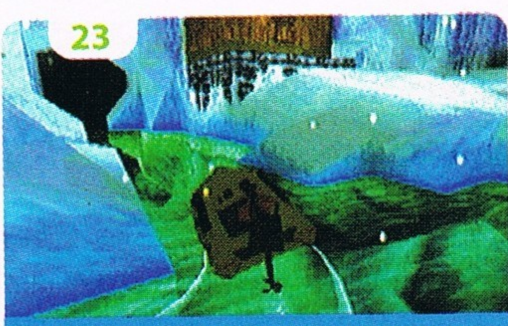
20. Descuélgate y toma el cristal de grabación. Sube, salta de regreso al barco y vuelve a popa.



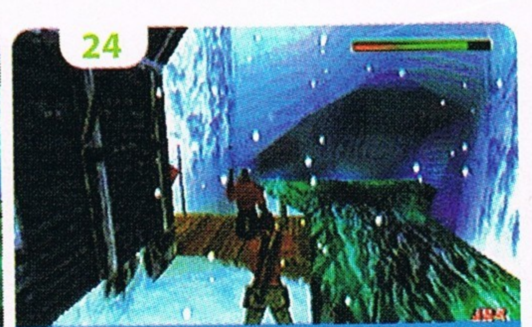
21. Salta sobre la cuesta que hay en la parte posterior del barco, deslízate por ella y brinca hasta el saliente de hielo superior.



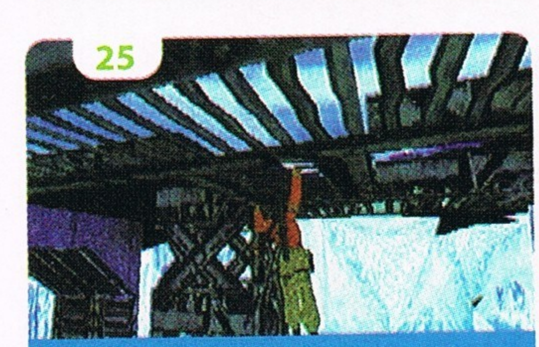
22. Salta por los salientes para llegar hasta el hueco y entra en él para recoger la munición. Después, vuelve a bajar por los salientes.



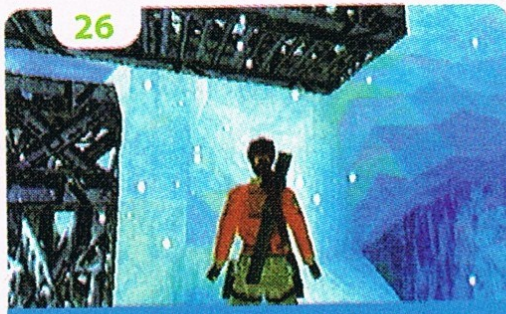
23. Nada hasta el bote. Llévalo por la derecha, rodeando el barco, al canal junto a la cabaña.



24. Ve por ahí abajo y tuerce a la izquierda. Sal de un salto a la derecha y mata al guardia. (Ver secreto 2).



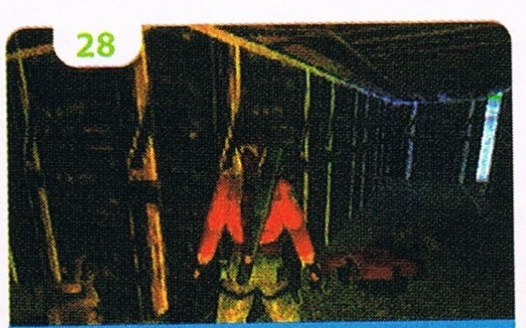
25. Ve a la izquierda de la cabaña, sube al bloque, salta para colgarte y avanza por la pasarela. En la bifurcación, gira a la izquierda.



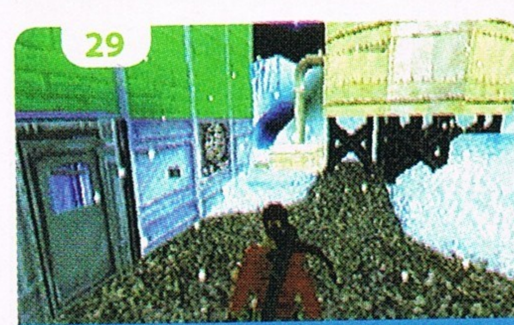
26. Después, gira dos veces a la derecha, una a la izquierda y una más a la derecha. Al llegar al final de las barras, déjate caer al suelo.



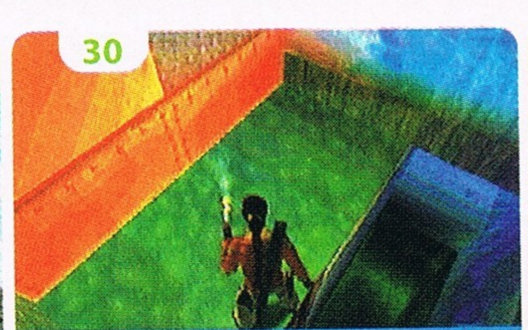
27. Deslízate hasta la abertura y mata al guardia. Sigue por el pasillo a la nueva zona.



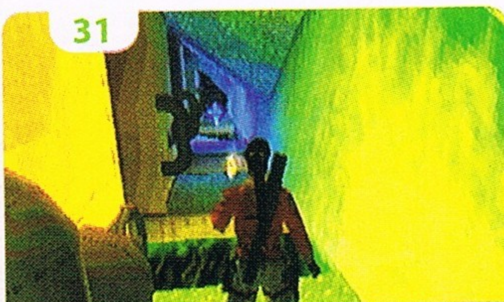
28. Liquida al perro y entra en el túnel oscuro de delante, presto a matar al enemigo humano y a su fiero chucho.



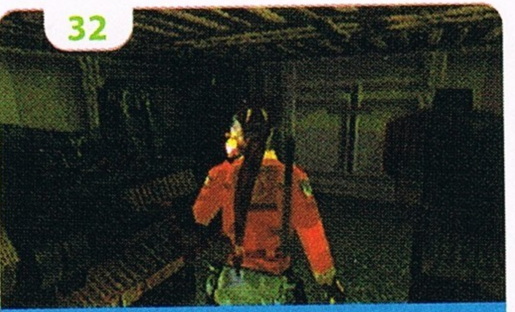
29. Continúa por el pasillo y sal al exterior. Pulsa el interruptor junto a la puerta. Tírate al saliente en el agujero del conducto.



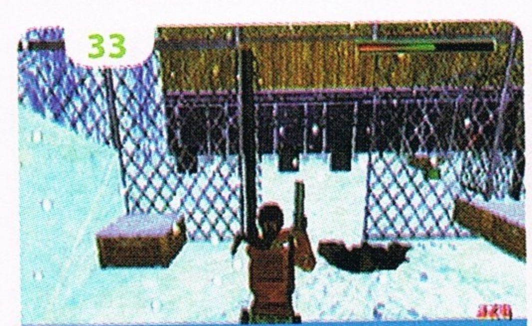
30. Lánzate al agua, nada por debajo del saliente del medio y ve hasta el del fondo. Sal del agua y sube a otro saliente por la derecha.



31. Gira la segunda rueda de la caldera y toma el cristal de grabación. Gira la última rueda y sube afuera.



32. Cruza la puerta que lleva a la sala de las máquinas y acciona la palanca. Toma el paquete médico grande de la derecha.



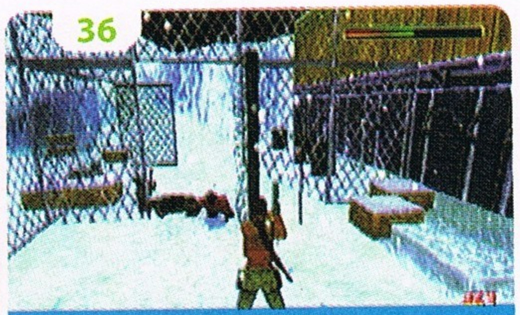
33. Sal y ve afuera. Sigue por el pasadizo helado que hallarás a mano izquierda. Pulsa el interruptor de la valla y mata al perro.



34. Entra en el recinto y pulsa el interruptor. Cárgate a los perros y cruza la puerta.



35. Cruza la puerta y dispara al perro de la oficina. Recoge la Llave de Control de la Verja que hallarás en el rincón derecho del fondo.



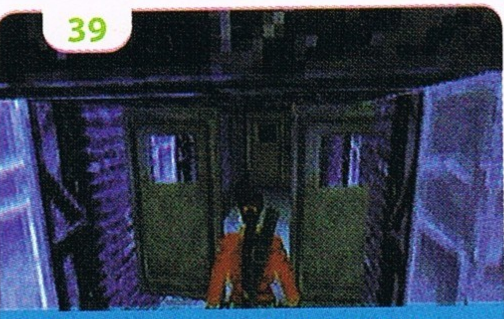
36. Vuelve afuera y dispara al tío. Sal del recinto y ve por la izquierda al pasadizo.



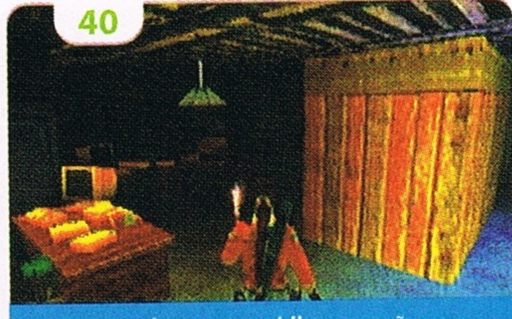
37. Mata al tipo junto al puente. Junto a él, hay una escalera. Baja por ella y mata al perro. Toma las granadas y sube.



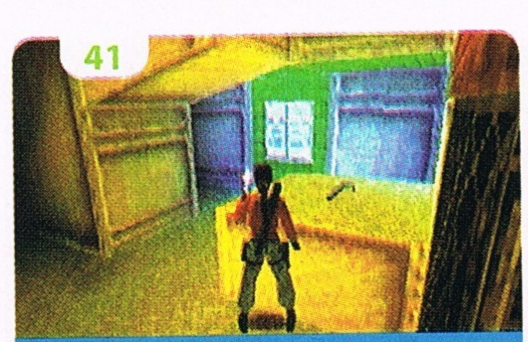
38. Pasa el puente y vuelve al área del agujero. Ve más allá para meterte en el pasadizo. Cárgate a los perros.



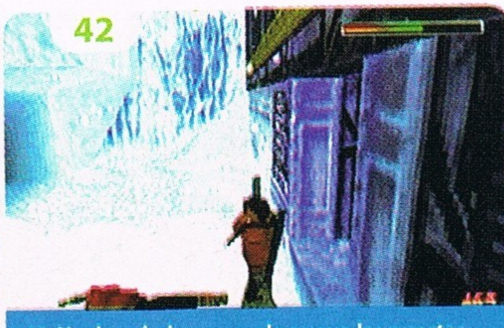
39. Corre con un buen control a través de las puertas corredizas. Sube al piso de arriba a eliminar a dos guardias.



40. Recoge el paquete médico pequeño y ve por la izquierda a la oficina. Pulsa el interruptor de allí.



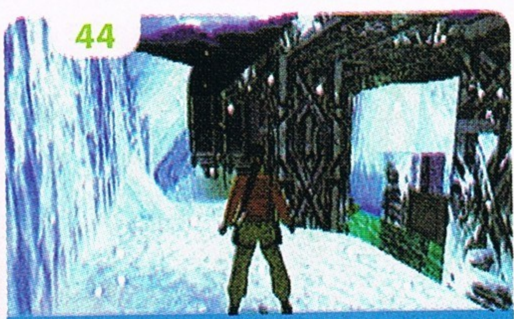
41. Sal de la oficina y tira a la izquierda. Mata al guardia de detrás y recoge la Palanca.



42. Vuelve abajo y pasa de nuevo las puertas corredizas. Mata a otro guardia en el exterior.



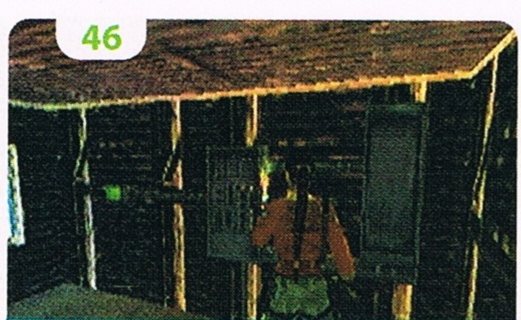
43. Vuelve por el pasadizo de hielo de la derecha a través del túnel oscuro del principio.



44. Vuelve por el pasadizo de hielo de delante al agua. Avanza colgado hacia la cabaña.



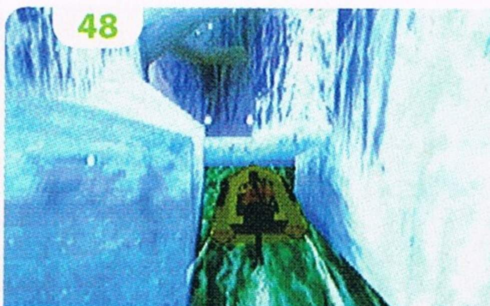
45. Usa la Palanca para abrir la puerta de la cabaña y, antes de entrar, rodea la cabaña por fuera para encontrar y neutralizar al guardia.



46. Entra en la cabaña, pulsa el interruptor izquierdo y usa la Llave de Control de la Verja en la cerradura de la derecha.



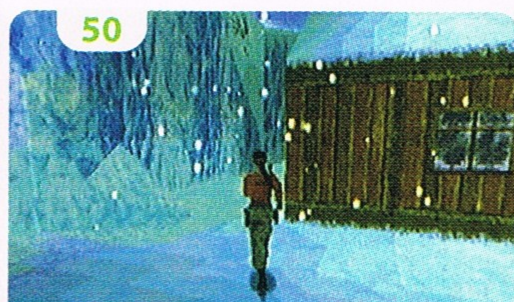
47. Vuelve al bote y condúcelo a la izquierda a través de la esclusa ahora izada. Llévalo a la derecha pasando al guardia. (Ver secreto 3).



48. Sigue el pasadizo hasta el final y sal al saliente. Sube al recinto de arriba.



49. Mata al guardia y ve pasillo arriba, evitando el pozo de la mina. Mata al guardia de debajo.



50. Ve a la izquierda de la cabaña y sigue el pasadizo para volverte a encontrar con el Dr. Willard.

SECRETOS: ANTÁRTIDA

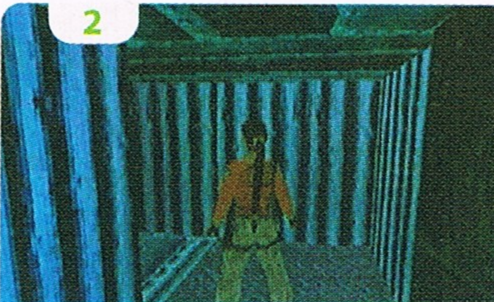
1. Sigue (19) desde la popa: haz todo el trayecto hacia la derecha. Arrímate a la pared del barco, gírate y salta hacia atrás por el hueco de la barandilla para, de esta manera, alcanzar el saliente de hielo.
Descuélgate por el hueco para conseguir munición de MP5 y un cristal de grabación.

2. En (24), donde llevas la lancha por el canal junto a la cabaña, detente junto al saliente izquierdo y bájate. Sube por la escalera y deslízate cuesta abajo, saltando desde el final para asirte al saliente; ¡de lo contrario te congelarás en el agua de debajo!
Ve reptando a la derecha del área secreta que alberga un paquete médico grande. (Vuelve arrastrándote, métete todo recto en el siguiente túnel y luego descuélgate al agua que hay fuera; nada enseguida hacia la lancha.)

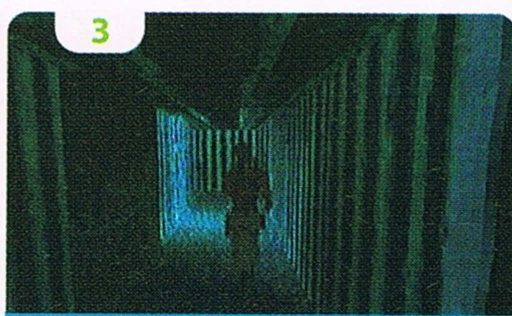
3. Tras el punto (47), detén la lancha cerca del lugar donde está situada la primera bandera.
Zambúllete en el agua y ve hacia la derecha para localizar la Llave de la Cabaña en un hueco.
Vuelve a la lancha y llévala hasta la cabaña del principio del nivel. Usa la llave para abrirla, listo para matar al perro. Entra a por el cristal de grabación, las bengalas y la munición para la poderosa Uzi.



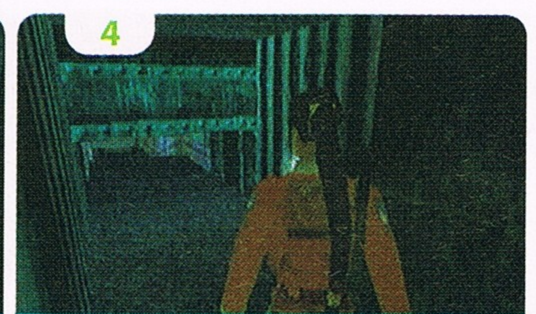
NIVEL 2: MINAS RX-TECH
1. Gira a la izquierda, sube al túnel y gatea por el pasadizo.



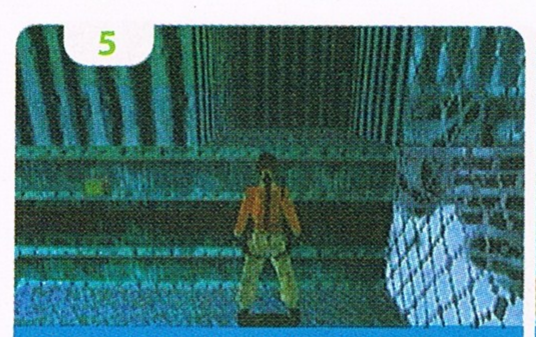
2. Ve a la izquierda y dobla cuatro esquinas cruzando las puertas que se abren.



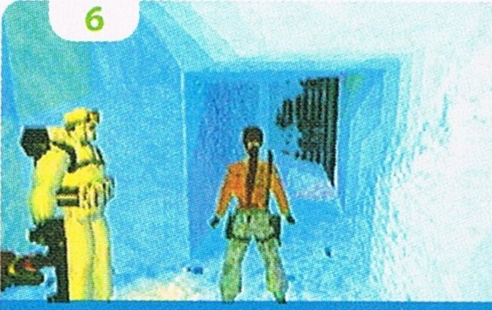
3. Pasa la puerta de la izquierda y sigue por el pasillo hasta que veas una nueva puerta que se abre. Gírate y vuelve por donde has venido.



4. Cruza la puerta abierta y gatea túnel abajo. Baja la escalera por el agujero.



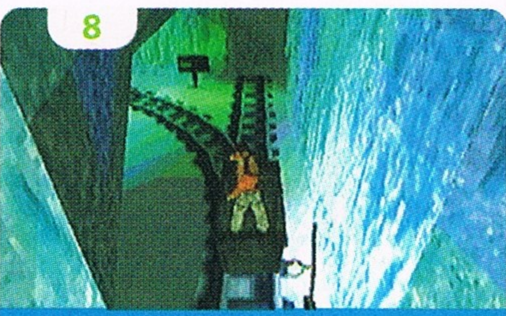
5. Toma munición de MP5 (y mira cómo los mutantes de fuera quedan asados), pulsa luego el interruptor y sube al pasadizo que se abre.



6. Ve hacia fuera; no mates al tío del lanzallamas. Ve al siguiente pasadizo.



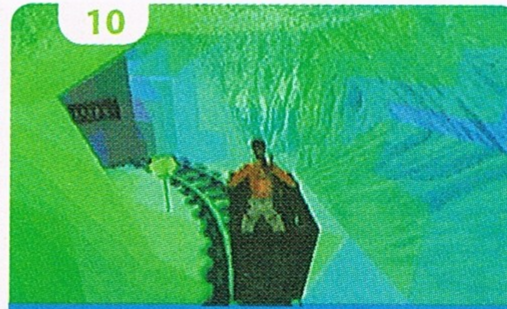
7. Ve a la sala grande. Tírate al fondo y ve a la izquierda para disparar al mutante venenoso. (Ver secreto 1).



8. Sube a la carretilla. Pulsa L2 para sortear las vigas bajas, pero pulsa rápido ✕ para mover las agujas de la vía.



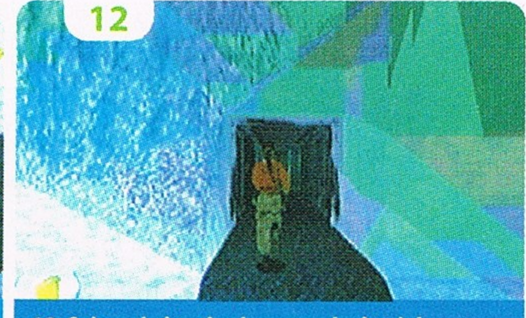
9. Al virar a la izquierda, frena un poco (pulsa □) en lo alto de la cuesta, agáchate y deja que la carretilla se acelere por la mina.



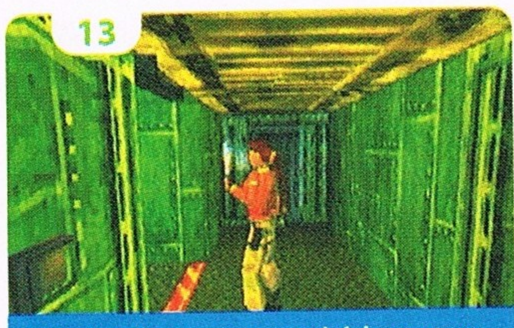
10. Al haber frenado antes un poquito, ahora puedes tomar la curva a la izquierda de delante.



11. Sortea más vigas. Cuando la carretilla pare, pulsa ○ + ⇨ para salir.

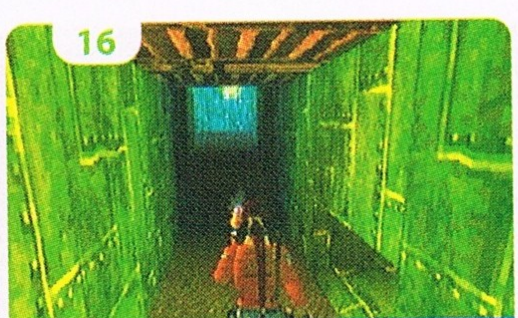


12. Salta a la izquierda a por el cristal de grabación. Luego, vuelve y ve pasadizo arriba.

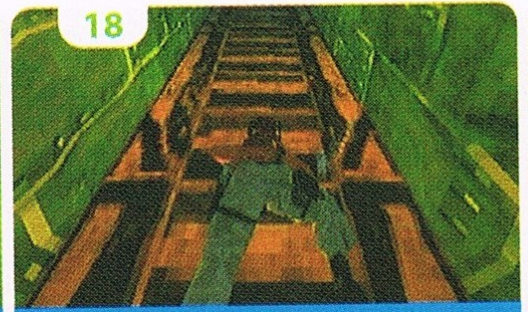

13. Pulsa el interruptor para abrir la puerta y crúzala. Sigue por el pasillo hasta la pendiente.

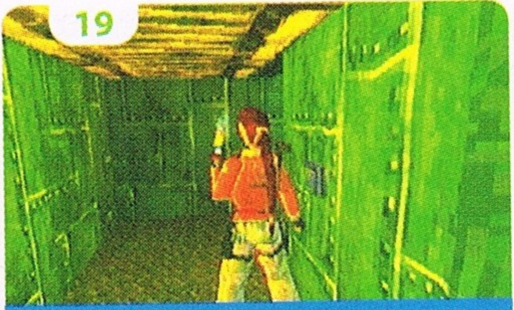

14. Baja y deslízate por la larga pendiente para tirarte a las vías humeantes.


15. Ve a la izquierda con las pistolas a punto para eliminar al mutante que viene del pasadizo derecho.


16. Entra en el pasadizo y síguelo hasta encontrar el hueco de la pared derecha. Repta por él.

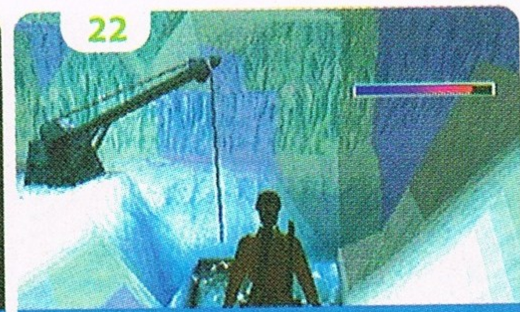

17. Arrástrate bajo las vías para obtener los proyectiles de escopeta y el cohete. Vuelve por el túnel.

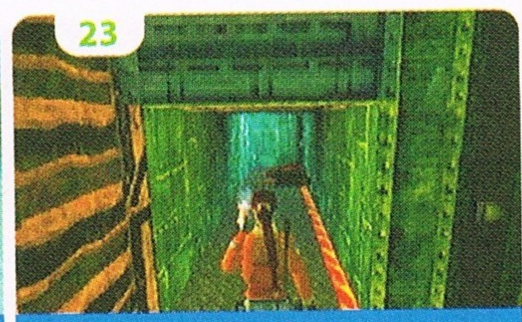

18. Mata al mutante del pasadizo y continúa por el pasadizo hasta el final. Enciende una bengala y sube la escalera.

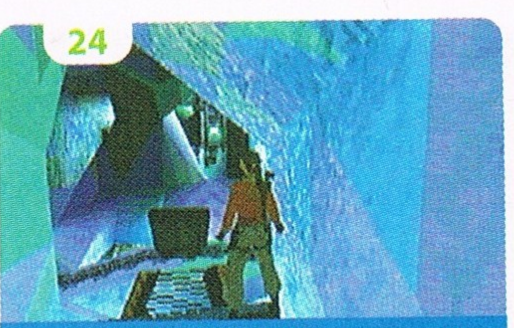

19. Tírate por la derecha al pasadizo y pulsa los interruptores para abrir las puertas. Cruza la de más al fondo.

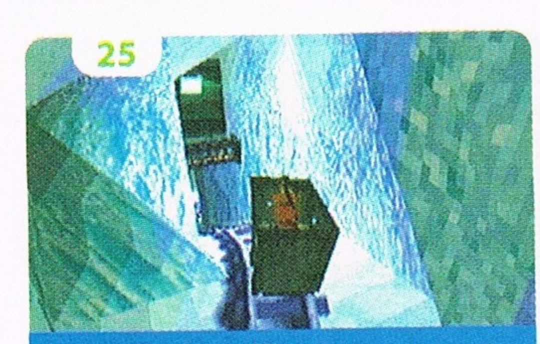

20. Sigue el pasadizo y repta por el túnel, cuesta arriba. Descuélgate al final.


21. Dispónte a matar a otro mutante que viene por la puerta. Sal fuera.


22. Salta a la piscina y recoge el Encendido del Torno que hay al fondo. Sal enseguida encaramándote a la plataforma baja.


23. Regresa al edificio y abre la puerta del fondo a la izquierda. Mata al mutante y cruza la siguiente puerta.

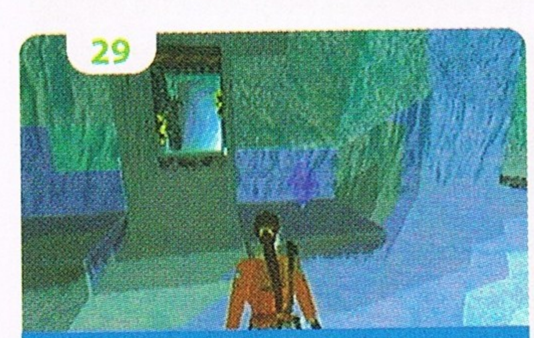

24. Salta hacia delante para evitar el agujero y cruza la puerta de la izquierda para volver a la carretilla. Súbete en ella.

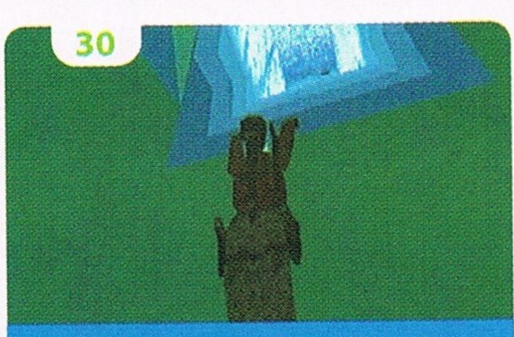

25. Mantén pulsado □ para frenar y no perder el control al bajar la primera pendiente.

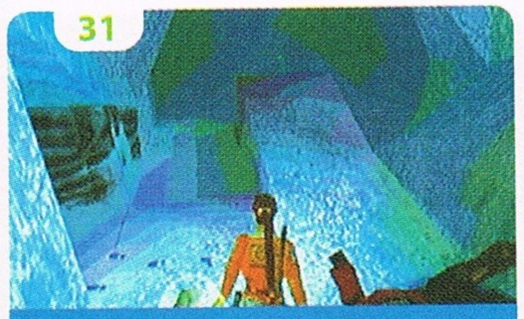

26. Tras subir la cuesta, sortea la viga y pulsa × para torcer a la derecha en el cruce en busca del cristal de grabación.

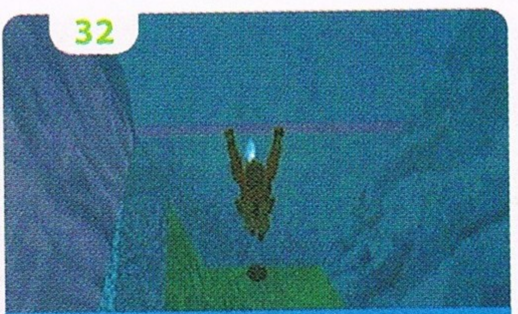

27. Frena un poco al bajar la pendiente para llegar a una parada segura en la sala grande. Sal.


28. Ve por las escaleras a la carretilla que hay en la primera planta y condúcela hasta la próxima parada (Pulsa × para detenerte allí).


29. El tipo del lanzallamas te despejó el camino. Toma el cristal y entra en el pasadizo evitando los efectos nocivos de las taladradoras.

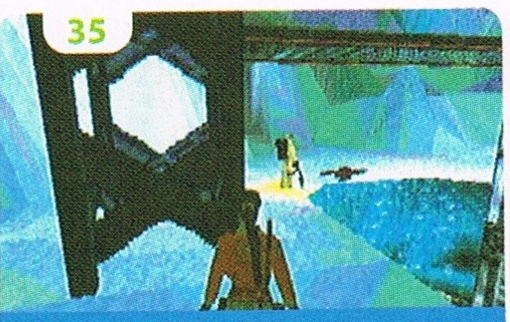

30. Ve al pasadizo izquierdo y deslízate de espaldas por la pendiente. Agárrate al final y suéltate.

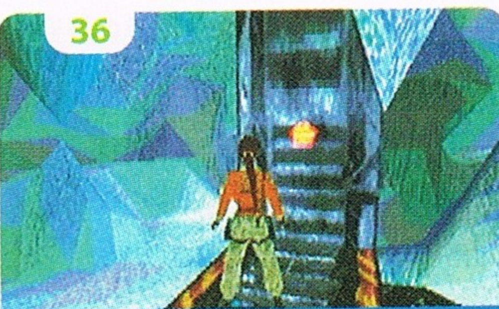

31. Estáte atento a otro mutante que sale de esa cabaña. Descuélgate al próximo saliente.

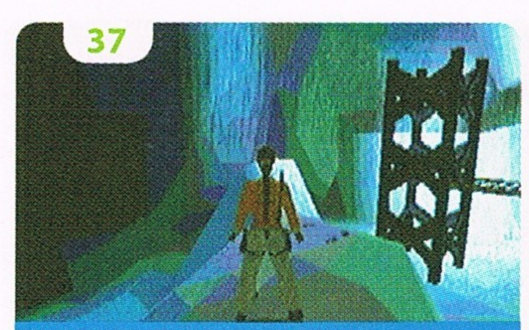

32. Gira a la izquierda y deslízate hacia atrás por la cuesta de la derecha para caer a salvo en el saliente.


33. Agárrate a la grieta de la izquierda y desplázate en esa dirección para soltarte y agarrarte a la siguiente grieta.


34. Desplázate a la derecha y suéltate. Mata al mutante de debajo, desplázate a la izquierda por la grieta y arrástrate por el túnel.


35. Mata al mutante del pasadizo y vete al área del tipo amistoso del lanzallamas.

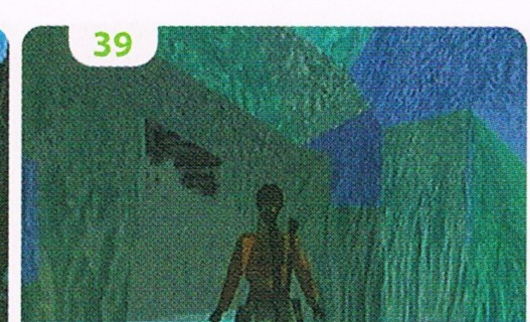

36. Sube al puente y recoge la Palanca del extremo derecho. Luego tírate a la nieve. (Ver secreto 2).



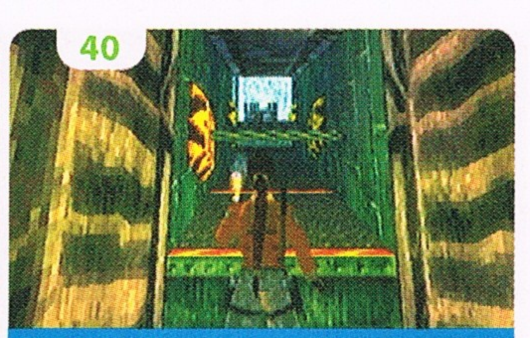
37. Ve al pasadizo de la entrada y sube por la cuesta de la derecha. Da un salto largo por la izquierda a lo alto del siguiente montículo.



38. Da un salto largo al montículo de delante y agárrate al borde. Incorpórate, ve por él y da un salto largo para agarrarte al siguiente.



39. Aúpate y ve por la izquierda a la escalera. Sube y ve a la izquierda para acceder a un nuevo pasillo.



40. Calcula bien cuándo pasar las cuatro taladradoras y ve a la gran máquina.



41. Pásala y sube por la escalera. ¡Más máquinas! Espera el momento apropiado para pasarlas corriendo.



42. Sube por la izquierda arriba del todo y por todos los bloques. Abate al mutante que hay a la derecha de la arcada.



43. Sube ahí arriba y descuélgate desde el final a la vía. Deslízate y síguela de vuelta a la carretilla.



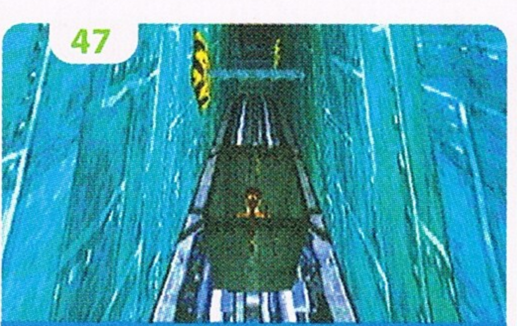
44. Llévala de regreso a la sala original, saltando fosos y accionando la aguja para continuar por la derecha en la bifurcación.



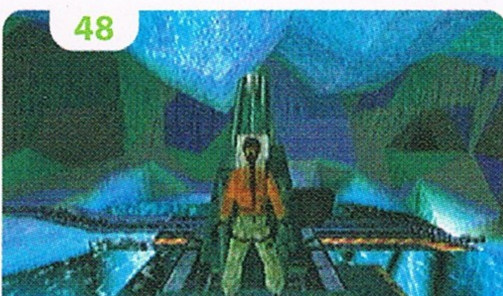
45. Ve al saliente izquierdo y usa la Palanca para abrir la puerta derecha. Toma el Indicador de Ácido de Batería.



46. Sal otra vez, ve al punto más alto de la vía y métete en la carretilla que hay allí.



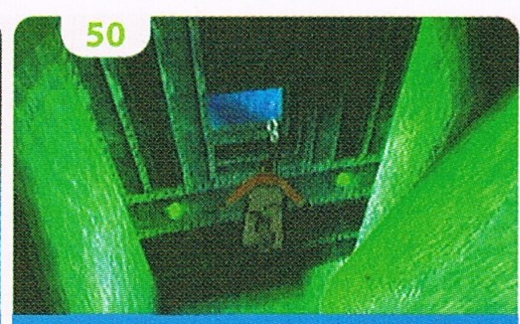
47. Ve en ella sobre el foso y cuesta arriba, esquivando las taladradoras, para salir en una nueva área con una piscina.



48. Salta a la derecha y usa el Indicador en la grúa. Luego salta a la parte trasera y usa el Encendido del Torno.



49. Salta al agua y nada recto hacia la campana de buzo, entrando desde debajo.



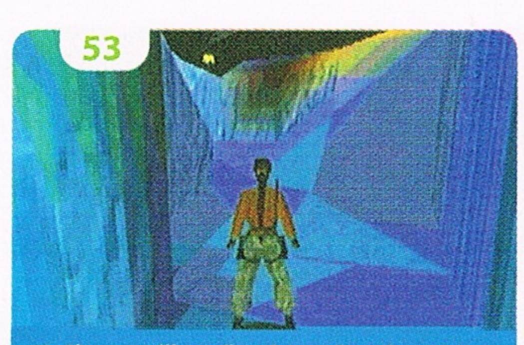
50. Toma el paquete médico grande y cúrate. Luego baja nadando al túnel.



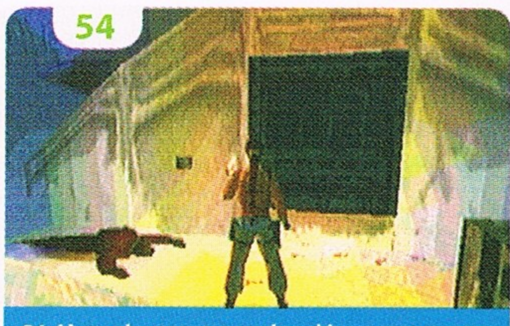
51. Emerge por la derecha y sal para conseguir el paquete médico grande.



52. Vuelve a saltar dentro, vete a la derecha y sube por el pozo a por el cristal de grabación. Toma el paquete médico pequeño.



53. Sigue pasillo arriba al área done hay otro tipo con un lanzallamas. Ve por el puente. (Ver secreto 3).



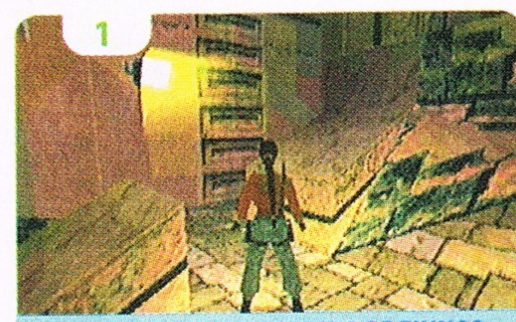
54. Mata al mutante y pulsa el interruptor para abrir la puerta. Entra para completar el nivel.

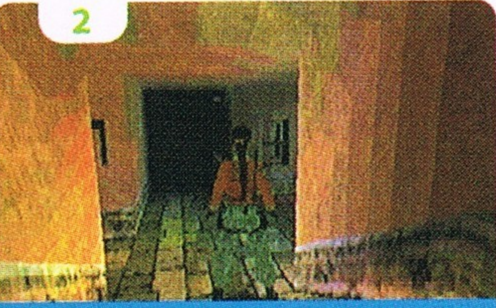
SECRETOS: MINAS RX-TECH

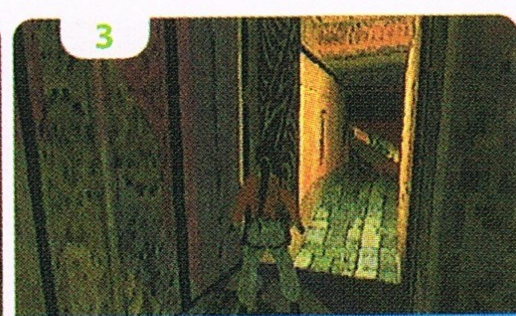
1. En (7), dirígete a la sala que hay en lo más alto de la sala de las vagonetas y pulsa el interruptor para encender las luces. Sube al tejado y cuélgate por la parte de detrás para desplazarte por la izquierda a la escalera. Baja todo lo que puedas sin colgarte y da un salto con giro hacia atrás para asirte al saliente de detrás. Repta por granadas y un paquete médico pequeño. (Deberás volver aquí más adelante para hacerte con el Secreto 2.)

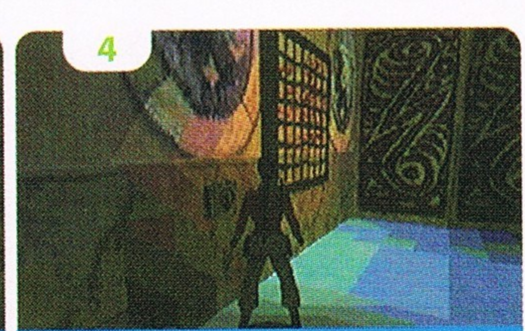
2. Tras conseguir la Palanca en (36), ve al fondo de la sala, donde puedes ver un túnel allá arriba. Sube al saliente de la derecha, salta para agarrarte a la grieta invisible de la pared del fondo y desplázate por la izquierda al túnel. Entra y pulsa el interruptor. Una vez que vuelvas a la sala de las vagonetas en (45), regresa a la sala del Secreto 1, donde la puerta ya está abierta. Cruza para oír la campana y mata al mutante. Sube a la vía para llegar al cristal del otro lado (el del inicio del viaje en la vagoneta del medio).

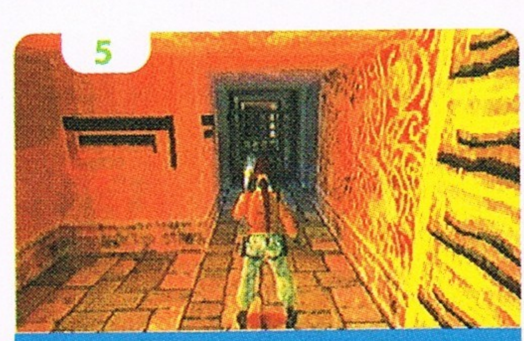
3. En (53), descuélgate por la izquierda de la mitad del puente al saliente. Tírate al próximo saliente y da un salto largo al saliente de la izquierda (sube a por granadas). Da un salto largo al saliente triangular y luego al de la derecha. Gira a la izquierda para dar un salto largo al pasadizo del rincón, que lleva a un área secreta con varios ítems. (Ahora desanda tu camino hasta el puente).

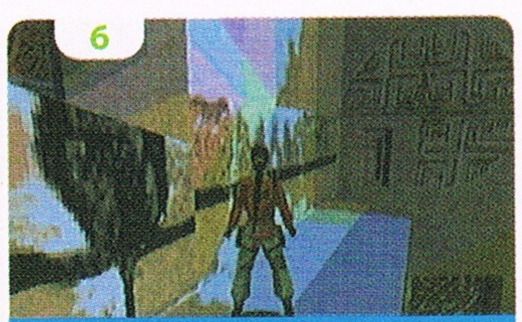

NIVEL 3: LA CIUDAD PERDIDA DE TINNOS
1. Entra por la puerta a la ciudad perdida y vete al fondo a la izquierda para subir por la escalera.

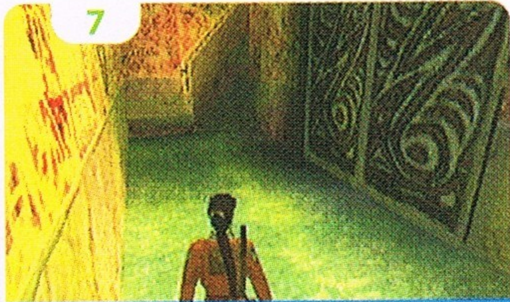

2. Sigue pasadizo arriba. Acciona la palanca de la derecha para abrir las puertas de debajo.

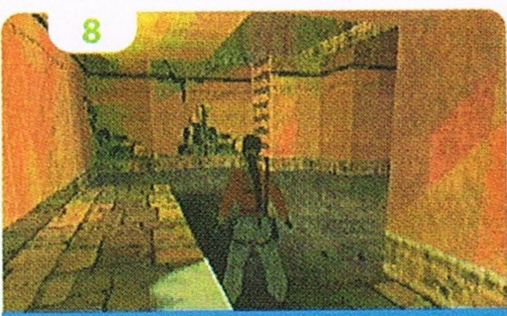

3. Gira a la derecha y salta al pasadizo recién abierto. Toma la Llave de Uli de la derecha.

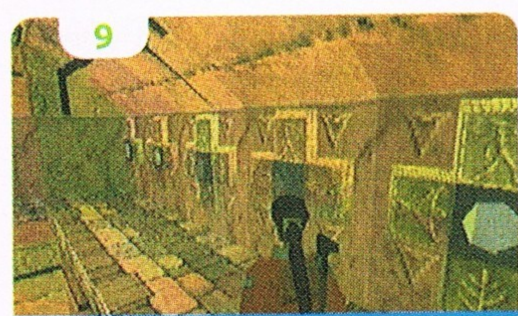

4. Sal del pasadizo y tírate. Ve a la izquierda y usa la Llave de Uli para abrir el enrejado.


5. Entra y sube por la escalera en el pasadizo. Ve a la izquierda y acciona la palanca para abrir el enrejado.

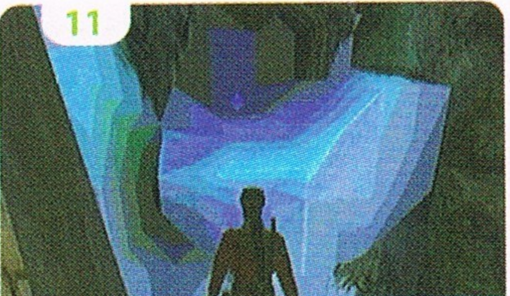

6. Vuelve a la ventana anterior. Debajo de ella hay un saliente con una palanca. Acciónala y vuelve por la ventana.


7. Accede a la 1ª entrada a la derecha del pasillo y baja por la pendiente. Acciona la palanca del extremo opuesto para crear una escalera.

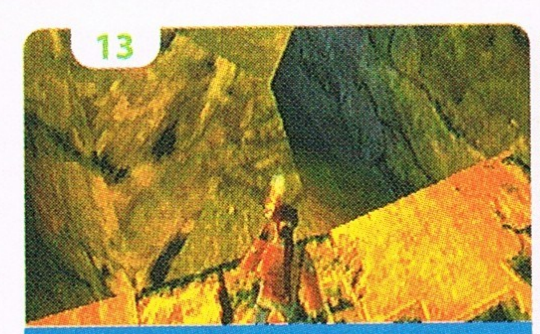

8. Cruza las puertas abiertas y luego la entrada del rincón que hay al fondo a la izquierda. Sube por la escalera.


9. De izquierda a derecha, acciona el primer, el segundo y el quinto interruptor para abrir la puerta de debajo. Salta hacia abajo y crúzala.

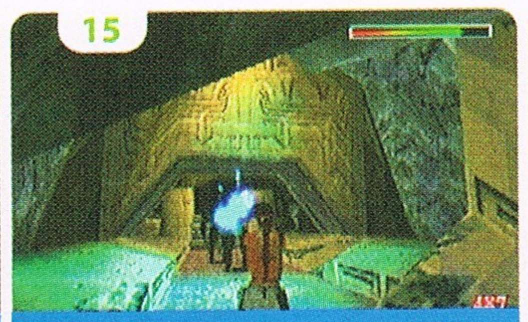

10. Ve por la pasarela y cárgate los primeros insectos verdes (van viniendo más).


11. Da un salto largo desde el rincón del fondo a la izquierda para agarrarte al saliente del cristal de grabación.


12. Salta al saliente plano después de la rampa de hielo de la izquierda y sube a la repisa. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al pilar.

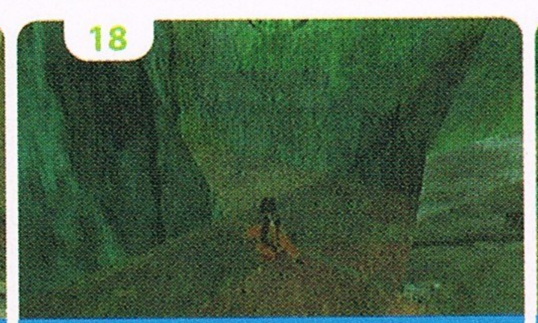

13. (Ver secreto 1). Tírate por el lado izquierdo y ve al muro de roca del fondo. Ve a la izquierda a por un paquete médico pequeño.


14. Vuelve y tírate al otro lado del pasadizo. Síguelo a la izquierda... ¡cuidado!


15. Usa una buena arma para matar a los dos monstruos lanzarrayos; luego sube por las escaleras.


16. ¡Cuidado otra vez! Calcula bien cuándo pasar de una carrera las dos calderas de fuego oscilantes. Mata más insectos.


17. Ve a la derecha y sube por las escaleras hasta arriba del todo. Cruza por la puerta más cercana.

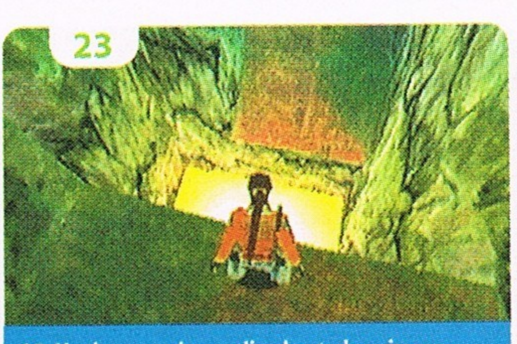

18. Darás a un pasillo: uno de sus extremos desemboca en una columna de energía. Por ahora, continúa por el extremo contrario.

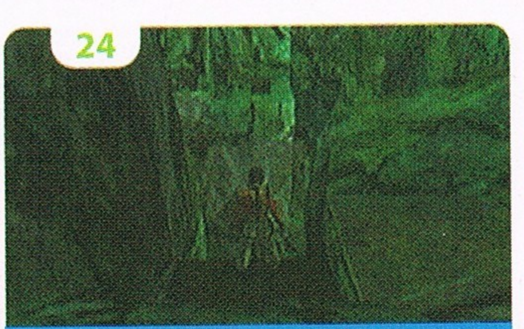

19. En las arenas movedizas ve por la derecha. Pasado el tercer escudo, gira a la izquierda y sube a la plataforma baja. (Ver secreto 2).

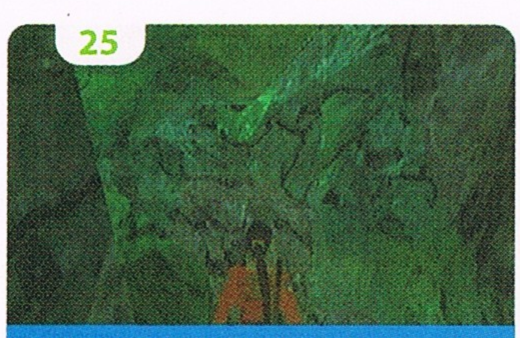

20. Trepa por las rocas y ve por cualquier lado más allá del pilar de roca, matando la mosca junto a la primera antorcha.


21. Sigue por el pasadizo para llegar al área de las antorchas. Ve por el puente a la sala.

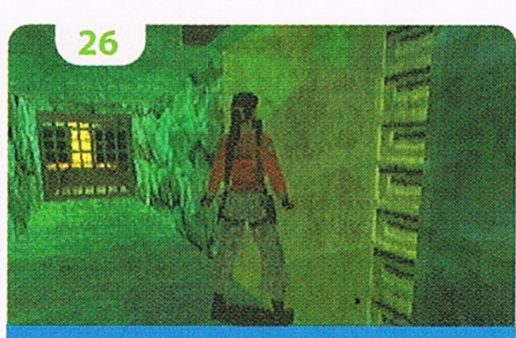

22. Toma la primera Máscara Oceánica y todo el lugar empezará a temblar. Vuelve sorteando las rocas que caen.


23. Vuelve por el pasadizo hasta la primera antorcha. ¡Cuidado! Da un salto largo sobre el abismo incandescente que hay a ese lado.

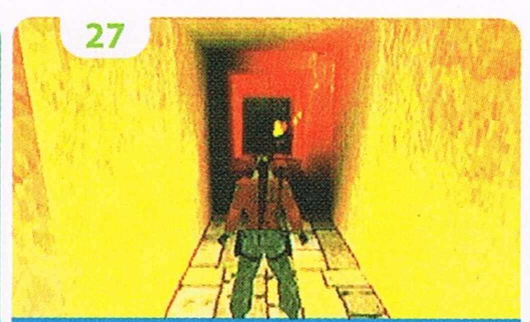

24. Baja por las escaleras. Gira a la derecha y da un salto largo al saliente. Descuélgate y agárrate al borde para esquivar las rocas.



25. Salta al saliente de la derecha. Luego da un salto largo al saliente de delante a la derecha; ¡hay más rocas!



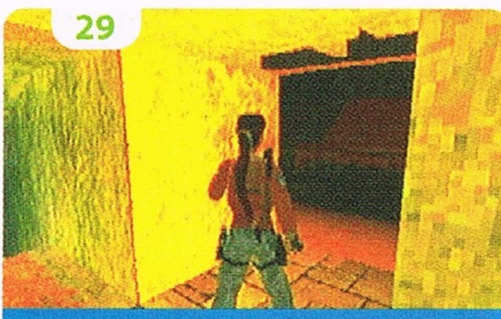
26. Entra en el pasadizo, gira a la derecha para encarar las escaleras. Baja por ellas hasta el final para ir a otro pasadizo.



27. Ve por él y sube; luego deslízate cuesta abajo para hallar más calderas de fuego oscilantes.



28. Pásalas corriendo con precisión y acciona el interruptor; luego sube por la escalera.



29. Espera a que se cierre el portillo, ve a la derecha por la puerta que se abre y de allí a la sala del campo de fuerza.



30. Inserta la máscara en cualquiera de los cuatro agujeros que rodean el campo de fuerza. Vuelve al piso de arriba.



31. Regresa al campo de fuerza y cruza la entrada derecha. Tírate pasadas las cuchillas y bucea.



32. Nada por el túnel y pasa con tiento las cuchillas hacia el agujero de la izquierda para emerger.



33. Tira de la palanca y nada hasta la otra entrada de la pared antes de que el portillo se cierre. Sube por el pasillo hasta la superficie.



34. Nada a la derecha, sortea los dos grupos de cuchillas, y entra en el túnel superior derecho. Acciona la palanca.



35. Ve hacia el otro extremo de la sala y cuélate por el acceso inferior. Sigue hasta la palanca del recodo y tira de ella. Continúa por la grieta.



36. Ve a la entrada de la izquierda para respirar. Tira de la palanca y ve al agujero de la derecha, subiendo por el pasillo hasta la superficie.



37. Ahora ve a la izquierda, pasadas las cuchillas, a un enrejado recién abierto para emerger en una zona parcialmente inundada.



38. Sal y hazte con la segunda Máscara Oceánica.



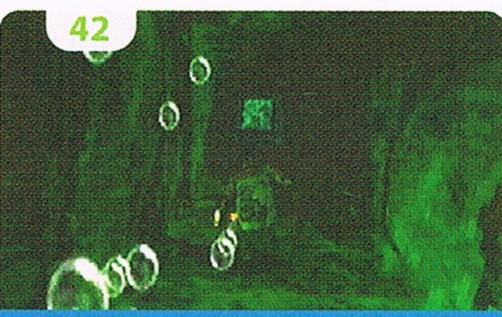
39. Nada de vuelta por el túnel y pasa las cuchillas hacia la superficie para poder respirar. Métete, de nuevo, por el túnel de la otra pared.



40. Nada otra vez al fondo y emerge en la piscina de la izquierda. Sal y nada al agujero del fondo.



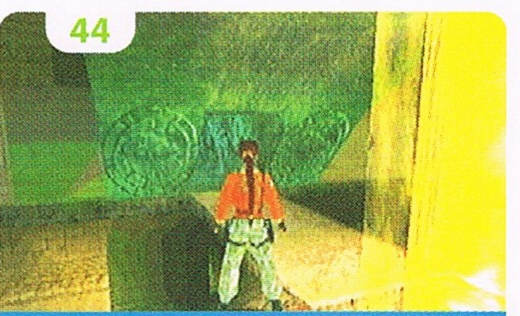
41. Gira a la derecha para seguir por el túnel submarino y emerger en un corredor. Avanza hasta el fondo y sumérgete nuevamente.



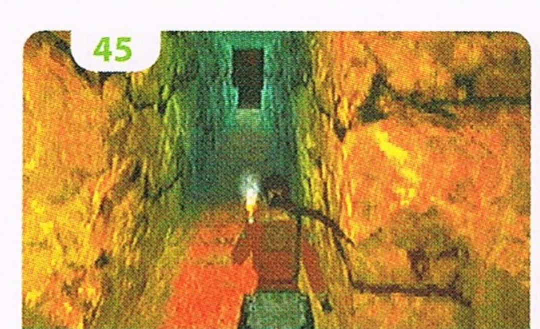
42. Nada por el túnel y recórrelo hasta la superficie. Sal y acciona el interruptor para tirarte.



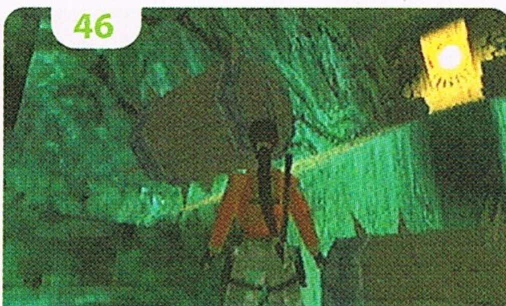
43. Ve dos veces por la izquierda al portillo, a través de la puerta que se abre, para volver al fondo del campo de fuerza.



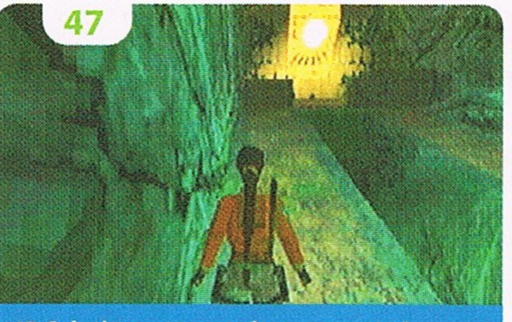
44. Inserta la máscara y sube al piso de arriba. Encamínate al campo de fuerza y cruza la entrada de la izquierda.



45. Usa nuestro mapa para ayudarte a hallar la munición; luego ve cuesta arriba a la sala de la máscara.



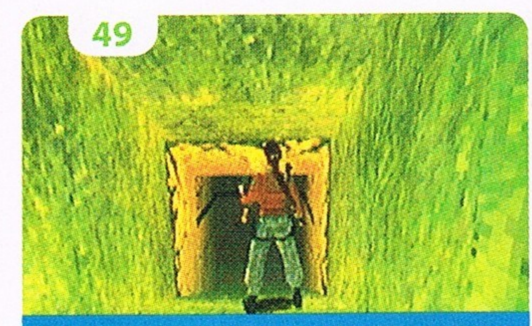
46. Salta a la izquierda para atraer el rodillo de pinchos y brinca hacia atrás para esquivarlo. Salta de nuevo a la cuesta.



47. Sube la cuesta y rueda para atraer el segundo rodillo. Corre hacia abajo para evitarlo.

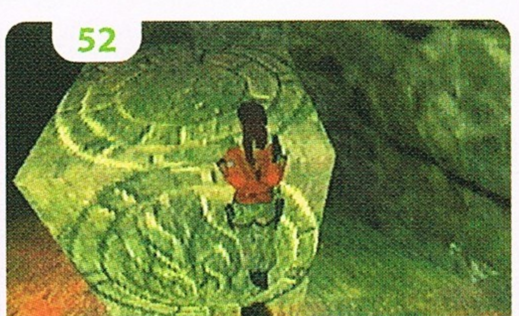


48. Salta otra vez a la cuesta de la izquierda y sube hasta el final para conseguir la tercera Máscara Oceánica.


49. Cruza la puerta de la derecha que se abre al recoger al máscara y baja por el túnel para caer desde gran altura al agua.

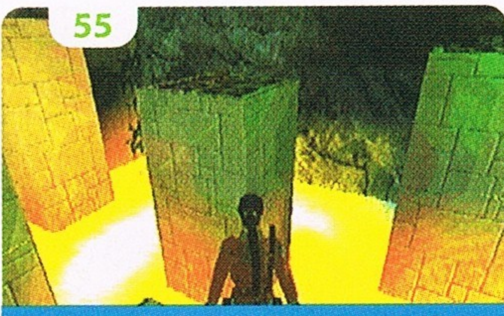

50. Nada a la siguiente piscina pequeña. Sal y ve a la derecha por la puerta que se abre, de vuelta al campo de fuerza.


51. Inserta la máscara y ve al piso de arriba. Esta vez pasa saltando el campo de fuerza y cruza la entrada de detrás de él.

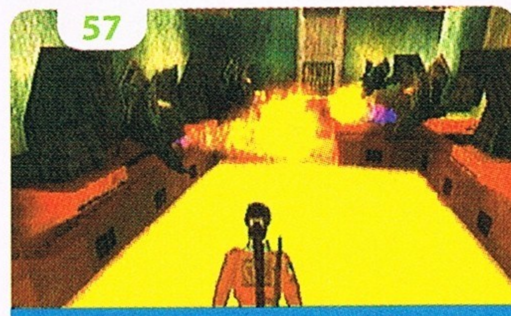

52. Sube al bloque de la derecha para ver un mapa de los bloques de fuego de delante (aunque no es que ayude mucho...).

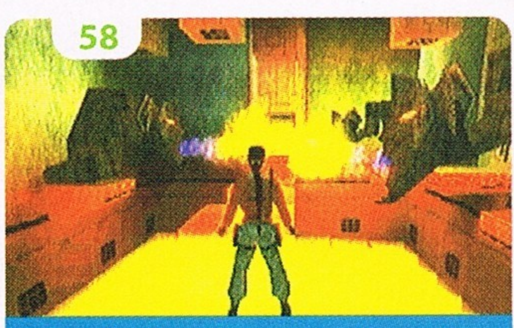

53. Salta al bloque firme de la izquierda y da un salto largo hacia el bloque bajo que hay al fondo del muro.


54. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al bloque bajo que hay junto al muro. Lo siguiente es complicado...

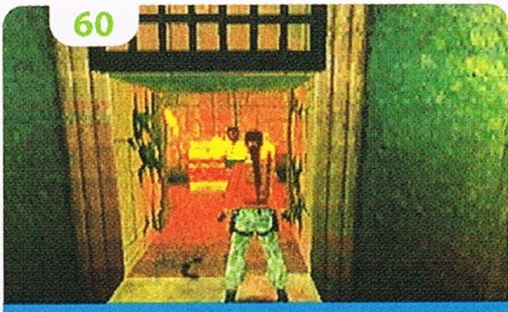

55. Da un salto corto al lado derecho del pilar del botiquín. Gira a la izquierda y da enseguida un salto largo al saliente.

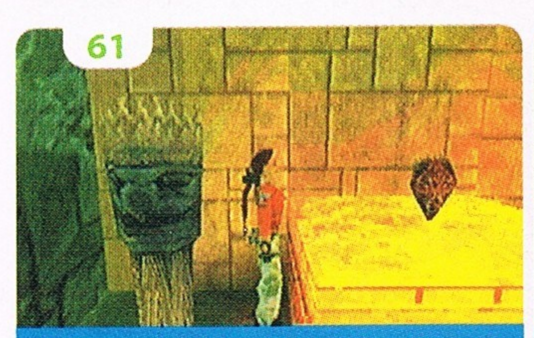

56. Tira hacia delante para tirarte por la trampilla y deslizarte a otra sala con miga.


57. Ve al final del saliente, pégate a la pared y da un salto largo hasta el saliente invisible. Descuélgate y agárrate al borde de atrás.


58. Pasado el fuego, incorpórate y da un salto largo al próximo saliente invisible y descuélgate de nuevo para agarrarte al borde.

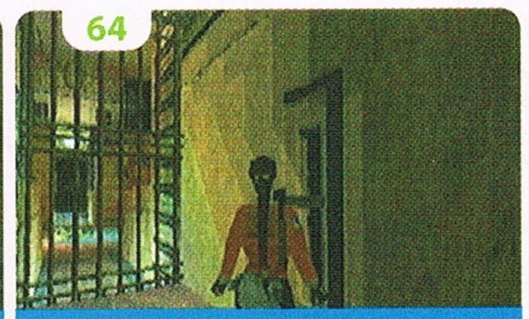

59. Repite este proceso en el próximo saliente. Luego da un salto largo por la derecha al saliente para accionar el interruptor.

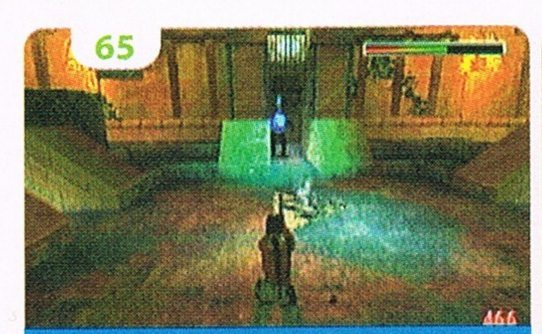

60. Salta de nuevo al bloque invisible y luego por la derecha al saliente sólido. Cruza el enrejado que se abre.

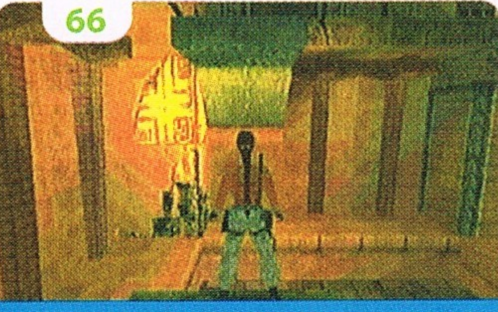

61. Pasa corriendo la caldera de fuego hasta el lado izquierdo del pedestal. Súbete a él para conseguir la cuarta Máscara. Sal por la puerta.

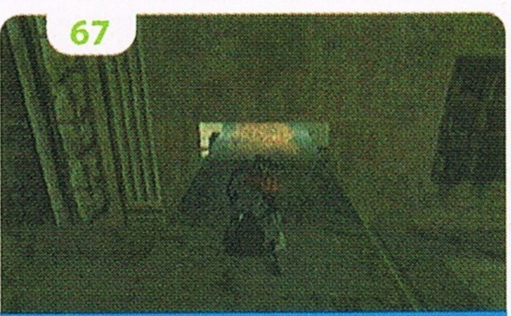

62. Sigue el túnel para ir por la izquierda al portillo, a través de la puerta que se abre, de vuelta en el campo de fuerza.

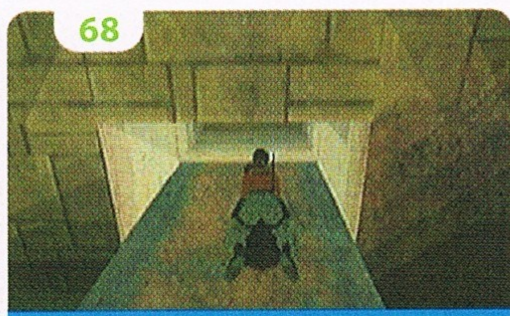

63. Inserta la Máscara en el último agujero; entonces ve al piso de arriba y vuelve al pasadizo de la derecha.

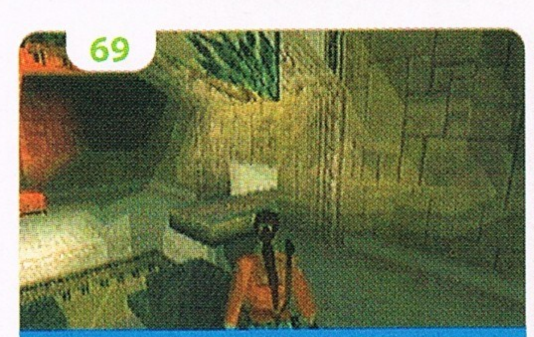

64. Ve de nuevo afuera y a la entrada de enfrente. Baja y acciona el interruptor.

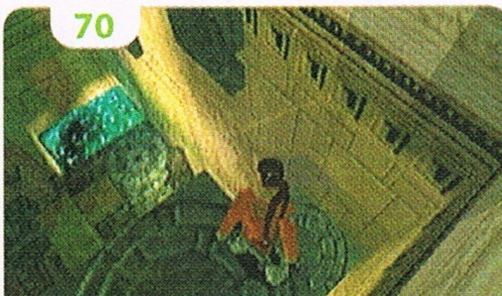

65. Fríe a los monstruos lanzarrayos de la arena. Cárgate a más cuando se abren las puertas.

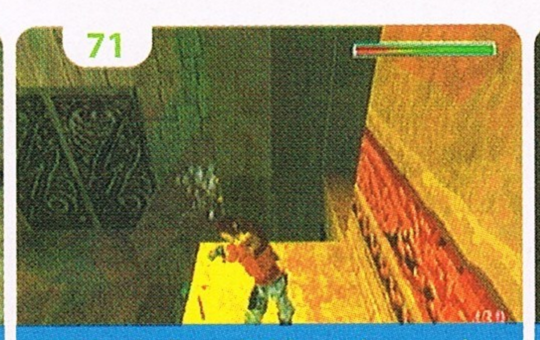

66. Cruza la puerta de la izquierda y acciona el interruptor. Sal y sube al bloque para dar un salto largo y asirte al portillo.


67. Ve a la derecha y salta sobre el vacío al próximo saliente. Repta por el hueco que hay tras la esquina. Avanza hasta las calderas.


68. Descuélgate a la pasarela de debajo y síguela por la derecha, avanza un poco y salta para asirte al saliente de piedra de la izquierda.


69. Gatea por el hueco para poder accionar el interruptor que hay dentro. Sal y da un salto al saliente de la derecha. Repite la misma acción.


70. Sal y baja por los escalones hasta el rincón. Gírate y da un salto largo a la próxima plataforma.


71. Salta al saliente de delante y luego por la derecha al bloque. Estáte listo para matar a más insectos verdes.


72. Pulsa el interruptor de debajo y encarámate al saliente de donde vienes. Encara la nueva plataforma y salta para agarrarte a ella.

73

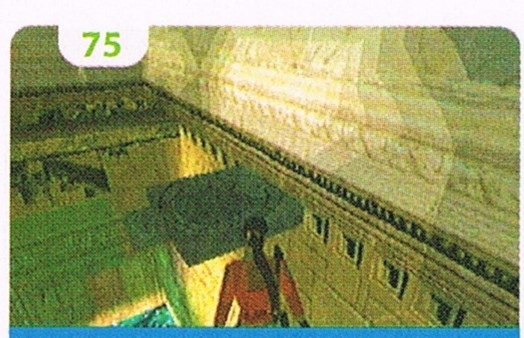
73. Dale al interruptor para caer. Regresa de nuevo al saliente. Gira a la izquierda y salta para asirte a la plataforma.

74



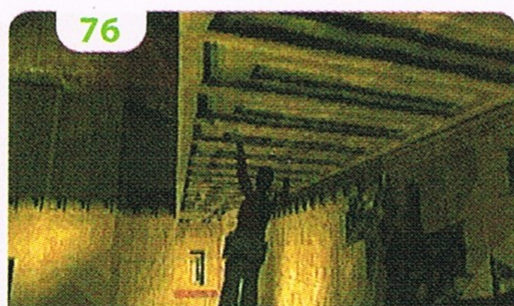
74. Da un salto largo a la plataforma del rincón y sube luego al saliente. Gatea y acciona el interruptor.

75



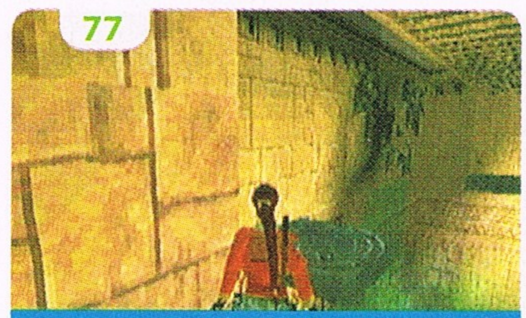
75. Baja dos escalones y salta al saliente de la izquierda. Da un paso atrás desde el borde y, entonces, un salto corto.

76



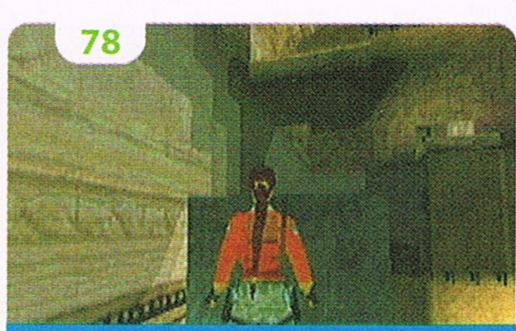
76. En el saliente, agárrate a las barras y trepa hasta accionar el siguiente interruptor.

77



77. Gírate y salta por la izquierda al nuevo saliente. Sube a la pasarela y ve a la izquierda. (Ver secreto 3).

78



78. Salta, agárrate a la plataforma de la derecha y continúa por los escalones hasta el saliente del hueco. Repta y dale al interruptor.

79



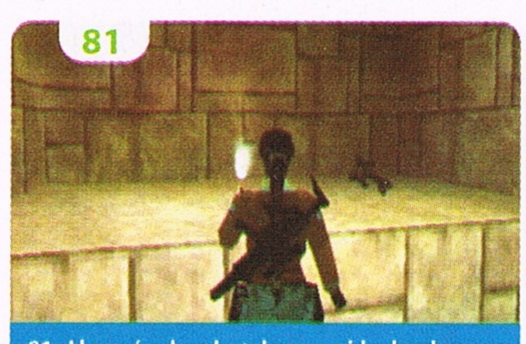
79. Baja al fondo, como antes, y cruza las puertas abiertas que dan a la sala de las piscinas.

80



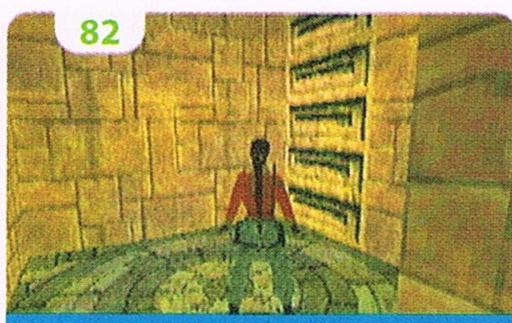
80. Gira dos veces a la derecha, una a la izquierda y, de nuevo, una a la derecha.

81



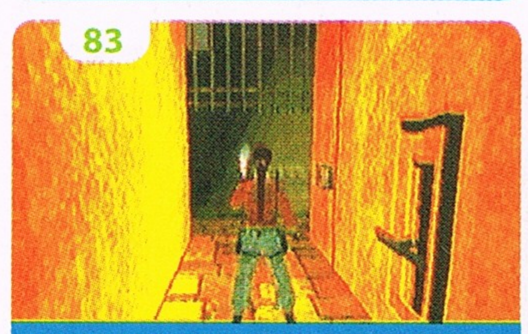
81. Llegarás al pedestal oscurecido donde podrás recoger una segunda Llave de Uli.

82



82. Vuelve hacia las piscinas y dirígete hacia el rincón del fondo a la izquierda, pasado el bloque, para hallar la escalera.

83



83. Sube al pasadizo de la izquierda y acciona el interruptor para abrir la puerta. Usa la Llave de Uli en el cerrojo.

84



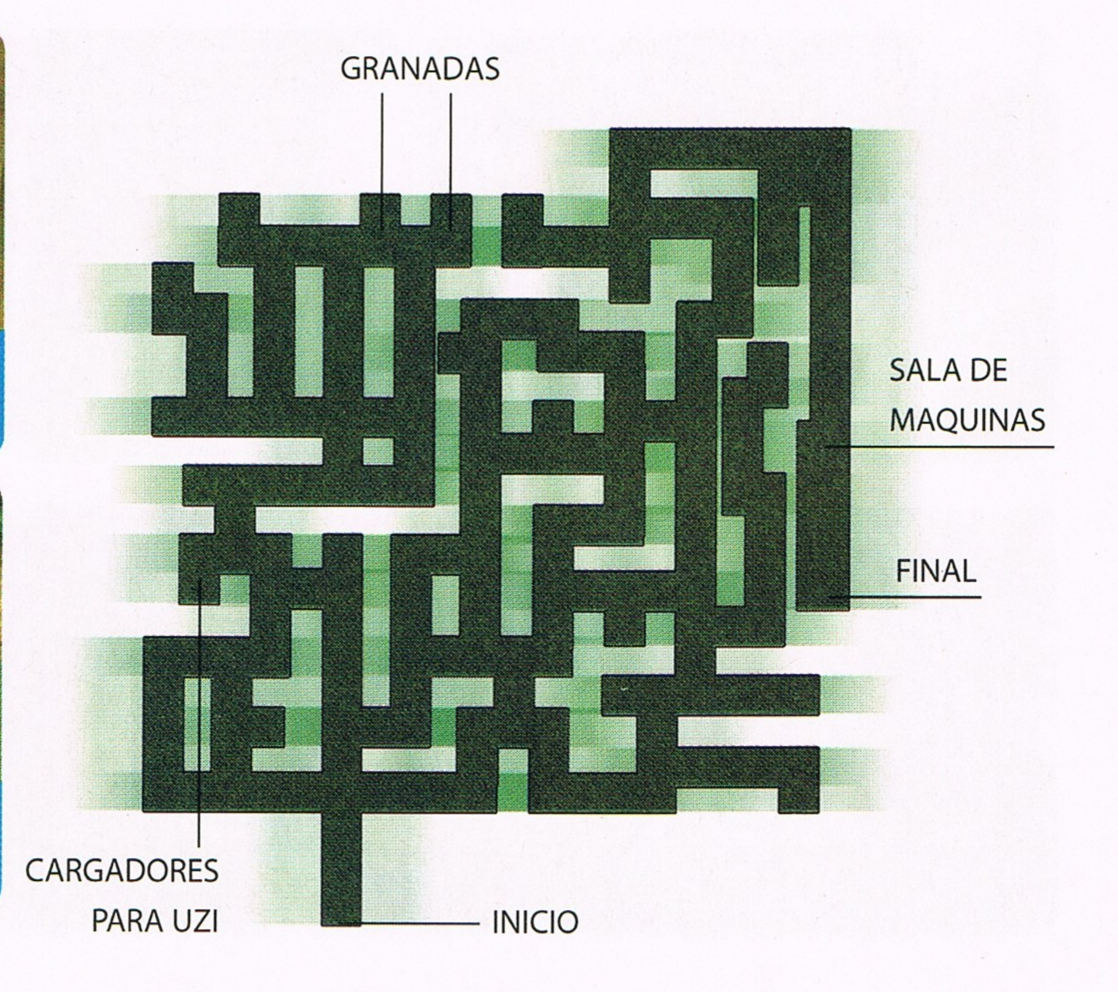
84. Cruza para ver que el campo de fuerza se ha esfumado. Descuélgate por el agujero y deslízate.

SECRETOS: CIUDAD PERDIDA

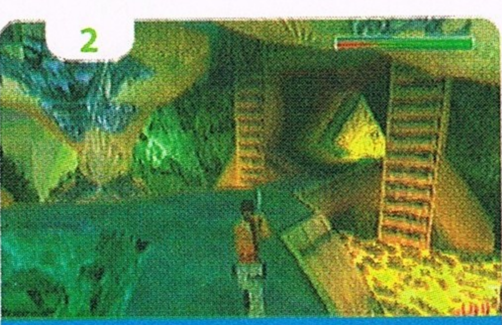
1. En (13), salta a lo alto del pilar del puente y luego a la derecha para asirte a la primera plataforma invisible (el tiroteo mostrará dónde está). Da ahora un salto corto a otra plataforma invisible y luego uno largo a la entrada del nido. Recoge el paquete médico pequeño, la munición de Águila del Desierto y las granadas, ¡pero no te caigas al agujero!

2. Tras salir de las arenas movedizas de (19), salta al saliente del rincón y luego por encima de las arenas movedizas al saliente de la esquina. Gira a la izquierda y da un salto largo al saliente junto al símbolo. Sube al túnel y acciona el interruptor.
Sigue ahora la guía principal para tomar la máscara oceánica y llegar a la sala del campo de fuerza. Vuelve afuera para hallar el bloque que ha caído. Súbete a él para saltar a la escalera y sube a la sala secreta. Pasa corriendo el fuego oscilante para gatear a por el cristal y un paquete médico grande.

3. Tras subir a la pasarela de (77), encamínate al pasadizo por la derecha. Acciona el interruptor temporizado para abrir la puerta secreta (fuera), tírate enseguida al saliente de la izquierda y descuélgate al suelo. Ve por las puertas de salida y hasta la escalera del fondo a la izquierda de la sala de las piscinas.
Acciona el interruptor, cruza hasta la sala del campo de fuerza y sube por las escaleras de la derecha para regresar afuera. Pasa corriendo las calderas de fuego oscilantes y tírate por el extremo derecho del puente y por los bloques para entrar en la sala secreta del fondo.
Recoge el cristal de grabación, el paquete médico grande y la munición para el Águila del Desierto. Acciona dos veces el interruptor para reabrir la puerta.

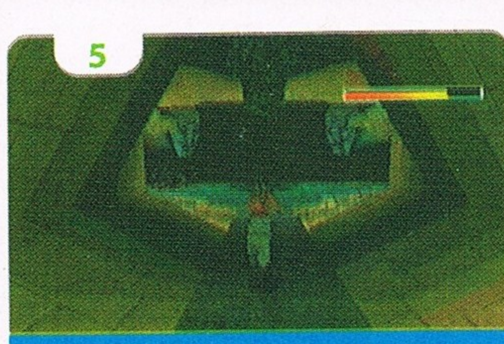



NIVEL 4: CUEVA DE LOS METEORITOS
1. Willard se ha convertido en una araña gigante que dispara rayos letales.

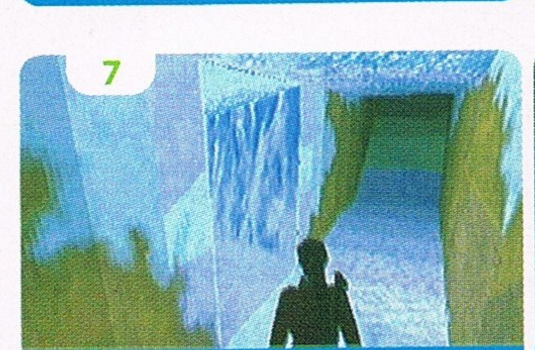

2. Para evitarlo, ve persiguiéndolo por el medio sin acercarte mucho a él.


3. Ve parándote para darle unos cuantos tiros con tu arma más potente y al final lo aturdirás.


4. Corre enseguida al pasadizo más cercano para hacerte con un Artefacto: Willard se recupera pronto.


5. Corre otra vez al centro. Repite el proceso tres veces más para conseguir los cuatro Artefactos.

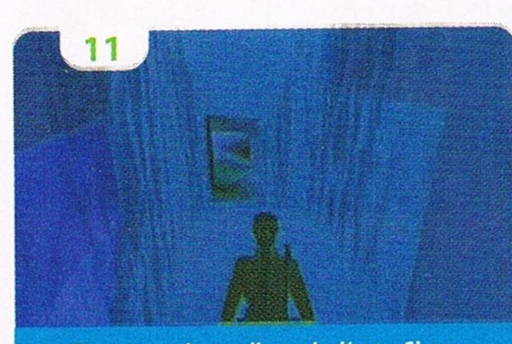

6. Cuando los tengas todos en tu poder, Willard será vulnerable. Cuando lo destruyas, el núcleo central caerá. Ahora sólo tienes que salir.


7. Salta para agarrarte a cualquier escalera y sube. Entra en el pasadizo y luego en el túnel de la izquierda.


8. Síguelo hasta el saliente. Cuélgate de la escalera de hielo que hay a la izquierda y ve hasta el siguiente saliente.


9. Da un salto largo sobre el saliente de la derecha. Luego sube al saliente nevado de la derecha.


10. Gira un poco a la derecha y da un salto largo al saliente de roca. Trepa hasta arriba del todo.


11. Métete en el pasadizo y deslízate. Sigue pasillo abajo con las pistolas a punto.


12. Mata a los guardias de fuera y quédate con sus golosinas. Llegan dos más: fulmínalos


13. Pela al guardia junto a la puerta y pulsa luego el interruptor. Gírate y ve a la derecha, entre los edificios verdes.


14. Entonces llegará el helicóptero. Espera a que aterrice y se abra la puerta, y luego entra.

TRUCOS

A DIFERENCIA DE LA SEGUNDA PARTE, EN TOMB RAIDER III EJECUTAR TRUCOS ES MUY FÁCIL. INTRODUCE, DURANTE EL TRANSCURSO DE LA PARTIDA (SIN PAUSAR), LAS SIGUIENTES COMBINACIONES.

TODAS LAS ARMAS

L2, R2 (2 veces), L2 (4 veces), R2, L2, R2 (2 veces), L2, R2 (2 veces), L2 (2 veces), R2, L2 (2 veces), R2

Si lo activas, Lara pegará un grito. Ahora, en el inventario tendrás no sólo todas las armas, sino también un montón de paquetes médicos y cristales de grabación. Si quieres todavía más de todo, introduce el código otra vez.

SALTO DE NIVEL

L2, R2, L2 (2 veces), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4 veces), R2, L2, R2 (4 veces), L2

Si lo activas, Lara dirá "No". La pantalla quedará congelada durante unos segundos y luego arrancará de nuevo con una secuencia de vídeo (si la hay) y una pantalla de estadísticas.

TODOS LOS SECRETOS Y LLAVES

L2 (5 veces), R2, L2 (3 veces), R2, L2, R2, L2 (2 veces), R2, L2 (2 veces), R2, L2 (2 veces)

Si lo activas, oirás como Lara realiza un suspiro. Ve a la pantalla de estadísticas y habrás recogido de forma automática ocho secretos (¡incluso si en el nivel hay menos!). Ve hacia arriba en el inventario de armas y verás que tienes también todas las llaves que necesitas.

PLENA ENERGÍA

R2 (2 veces), L2, R2, L2 (6 veces), R2, L2 (3 veces), R2, L2 (5 veces)

Lara recuperará toda su energía y salud con esta combinación; sin embargo, es más fácil usar uno de los botiquines que se pueden obtener con el truco "Todas las armas".

LLAVE DE CARRERA (MANSIÓN DE LARA)

R2, L2 (3 veces), R2, L2 (6 veces), R2, L2 (5 veces), R2, L2 (2 veces)

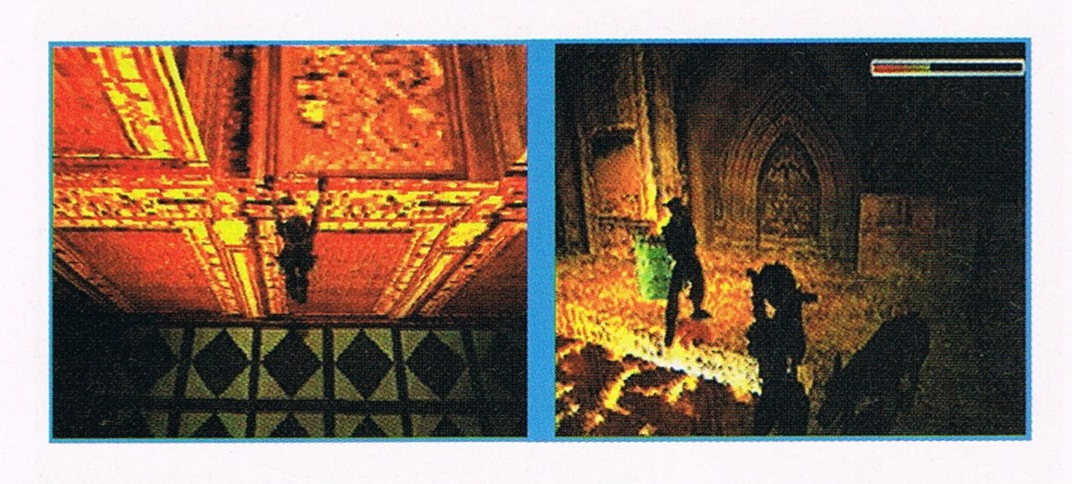
Si no quieres molestarte en buscar la Llave de Carrera de la mansión de Lara, consíguela sin esfuerzo con esta combinación.

NOTA TRUCOS PARA PC:

Para obtener Todas las Armas: saca las pistolas, da un paso atrás, uno adelante, agáchate, vuelve a levantarte, da tres vueltas y salta hacia atrás. Para saltar de nivel: saca las pistolas, da un paso atrás, uno adelante, agáchate, vuelve a levantarte, da tres vueltas y salta hacia delante.

Todos los Santos

SI COMPLETAS EL JUEGO HABIENDO ENCONTRADO LOS 59 SECRETOS (O SI HAS SIDO MÁS ESPABILADO Y HAS UTILIZADO EL TRUCO PARA SALTAR DE NIVEL EN CADA UNO DE LOS EXISTENTES), CONSEGUIRÁS ACCESO A UN NIVEL SECRETO. GRABA LA PARTIDA TRAS LA SECUENCIA FINAL. LUEGO, CARGA LA PARTIDA DESDE EL MENÚ PRINCIPAL Y BUSCA EL NUEVO NIVEL TODOS LOS SANTOS EN LA PARTE INFERIOR Y SELECCIÓNALO. AQUÍ TE CONTAMOS CÓMO COMPLETARLO



1. Da un salto hasta el pilar de baja altura y sube, a continuación, a la plataforma que se encuentra situada justo a su lado.
2. Corre y salta al saliente del rincón. Gírate a la derecha y da un salto largo para asirte al saliente.
3. Gira a la derecha y corre y salta al próximo saliente. Súbete y ve a la izquierda.
4. Da un salto corto en diagonal por la derecha hacia el saliente inclinado. Sube a la derecha y luego ve a la izquierda a por la Uzi.
5. Tírate de vuelta al saliente inclinado, salta para agarrarte a la malla y avanza colgado por la pasarela hasta llegar al pilar de color blanco.
6. Salta hacia delante para agarrarte al hueco. Allí dentro encontrarás un paquete médico pequeño. Desciende trepando por el otro lado en busca del cristal de grabación.
7. Abandona esta área, sube y descuélgate al suelo; acto seguido, vuelve sobre tus pasos hasta llegar al grupo de salientes del centro.
8. Encarámate al saliente inclinado de la derecha y da un salto largo para agarrarte al saliente alto y conseguir, de esta forma, las bengalas.
9. Efectúa un salto largo al saliente central alto y asegúrate de tener la energía al máximo.
10. Salta para encaramarte a la escalera de malla y avanza suspendido en plan mono casi hasta el final para dejarte caer a la plataforma inestable.
11. Después de caer a través del tejado de la catedral, es más que recomendable que utilices un paquete médico grande para curarte.
12. Realiza un salto largo a la plataforma del borde morado para recoger las bengalas. Tírate al saliente largo junto a la ventana.
13. Gírate y salta a la pasarela a cuadros. Luego sube al pasadizo de la izquierda para accionar el interruptor.
14. Ahora descuélgate al suelo por medio de la plataforma brillante y sube al saliente del órgano.
15. Gírate y da un salto largo a la plataforma central. Luego sube a la derecha y a la izquierda.
16. Realiza un salto largo para sujetarte a la grieta y desplázate a la izquierda a por el paquete médico grande. Dale al interruptor.
17. Descuélgate al suelo y cruza la puerta abierta. Corre por el suelo inestable para accionar el interruptor.
18. Avanza colgado al otro lado; luego, vuelve por medio del órgano a la plataforma central y sube a la derecha
19. Da un salto largo a la plataforma colgante y otro para agarrarte a la parte más cercana del saliente largo.
20. Dirígete a la derecha y salta a la pasarela. Sube otra vez al pasadizo de la izquierda para asirte al enrejado del techo.
21. Avanza hasta el final, suéltate para agarrarte al saliente y aúpate.
22. Gírate y sube por la escalera para conseguir la Llave de la Cripta. Luego vuelve a bajar.
23. Sube a la derecha y usa la pendiente de cuerda, dejándote caer al saliente plano iluminado ante la pendiente azul.
24. Salta a la izquierda para meterte en el hueco y baja trepando por el otro lado junto a la estantería giratoria.
25. Déjate caer al corredor de los pinchos. Pásalo avanzando colgado y ¡tírate al agua para apagar las llamas!
26. Pasa a nado la trituradora y sal fuera. Métete reptando en el hueco para activar el interruptor.
27. Retorna al exterior gateando por el hueco y sube por la escalera. Ahora salta y sujétate con cuidado a la trampilla para poder salir.
28. Dirígete a la izquierda y sube por la derecha al saliente largo. Lánzate por el portillo abierto, listo para zambullirte en el agua.
29. Sal afuera y dispara al enrejado de la izquierda para conseguir bengalas (no te molestes con el de la derecha).
30. Regresa a la sala y usa la Llave de la Cripta para abrir la puerta. Entra.
31. Recoge el paquete médico grande que encontrarás en el rincón de la izquierda y dirígete luego hacia la derecha para entrar en el agua.
32. Toma el primer giro a la derecha y tira luego a la izquierda para emerger en la piscina. Encárgate del enemigo humano y del perro.
33. Sube por la escalera del enrejado. De esta form,a podrás hacerte con todo un arsenal de armas; acércate para completar el nivel.

TRUCOS TOMB RAIDER

SALTARSE NIVELES

Para pasar por la patilla de un nivel a otro, sólo debes introducir este código en la pantalla de inventario:

L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2

Nota: Este código funciona con el sistema de control por defecto (Tipo 1). Si usas uno de los otros, utiliza la secuencia alternativa pertinente...

Tipo 2: L2, R2, ●, ▲, ▲, L1, R2, L2

Tipo 3: L2, R2, R1, ▲, ▲, L1, R2, L2

Nota: En PC, da un paso adelante, uno atrás, da tres vueltas y salta hacia delante.

ARMAS AL MÁXIMO

Para contar al instante con el máximo de armas y munición, pulsa esta secuencia en la pantalla de inventario.

L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1

Ahora vuelve a la acción y, cuando regreses a la pantalla de tu inventario, podrás comprobar que todas esas adorables armas se encuentran en tu poder.

Nota: En PC, da un paso adelante, uno atrás, da tres vueltas y salta hacia atrás.

CONSEJOS

Esta sencilla técnica te permite efectuar siempre un salto largo justo desde el borde de una plataforma: anda hacia el borde, suelta R1 y da un saltito hacia atrás. Ponte ahora a correr hacia el borde y pulsa el botón de salto para realizar un bote perfecto.

Para alinear los saltos con precisión, pulsa L1 a secas y la perspectiva mostrará adónde mira Lara. Suelta L1 y gira a izquierda o derecha en función de lo visto.

Una vez que Lara apunte a un enemigo con sus pistolas, mantén pulsado el botón de disparo. Aunque el enemigo se oculte, ella mantendrá su punto de mira fijado y se pondrá a disparar en cuanto reaparezca.

Las Magnums se pueden encontrar al principio de los niveles 6 y 8. La ubicación de la primera la revelamos en los Secretos de esta guía. Pero por si acaso no te has acordado de cogerlas, en el nivel 8 estas preciosas armas se hallan al otro lado de la entrada superior izquierda del vestíbulo principal del Depósito, en la sala de los dos gorilas y donde te dispara Pierre. Salta por la serie de pasarelas como de costumbre y, en el último salto, en lugar de asirte al saliente superior, te conviene caer en el hueco de debajo. Para ello, camina hacia el borde y da dos pasos atrás (andando); luego realiza un salto corto para caer justo al lado de las Magnums.

Entre los movimientos no descritos está el salto del cisne. Éste se ejecuta pulsando R1 + ■ + ⬆. Normalmente, Lara rodará al caer, ¡pero si te tiras desde salientes más altos es posible que se rompa el pescuezo!

Otro movimiento extra es la vertical. Al subir a un saliente, pulsa R1 + ✕ + ⬆ y Lara hará la vertical, marcándose una grácil voltereta para volver a ponerse en pie. Qué bonito.

¡Se puede hacer levitar a los cocodrilos alterando el nivel del agua! En el nivel 8 (Depósito), dale al interruptor que anega el vestíbulo principal. Dispara ahora a los cocodrilos del centro de la sala, pero no a los de la zona de la laguna del principio (o se caerán dentro). Cuando vuelvas a drenar el agua, los reptiles muertos seguirán donde los mataste; es decir: ¡flotando en el aire!

CRISTALES DE GRABACIÓN

Elegir el momento para usar esos cristales azulados de grabación es uno de los aspectos más estratégicos del juego. A menudo lamentarás haber usado uno tan pronto porque te darás cuenta de que habría sido mejor reservarlo hasta haber completado más tareas (sobre todo en los últimos niveles). Nuestro consejo es que, a menos que acabes de completar una sección realmente larga y difícil, más vale que esperes y te lo pienses bien antes de usar un cristal recién descubierto.

TRUCOS TOMB RAIDER II

SELECCIÓN DE NIVEL

Puedes pasar al siguiente nivel siempre que estés en tierra firme y con espacio para maniobrar. Tan sólo sigue esta secuencia: mantén R2 para dar un paso lateral a la izquierda, a la derecha, luego otra vez a la izquierda, da un paso atrás y luego adelante pulsando R1, haz girar a Lara tres veces en cualquier sentido y da una voltereta hacia delante en el aire (pulsa □ y, después, ○).

Nota: En PC, saca una bengala, da un paso adelante, uno atrás, gira tres veces y salta adelante.

TODAS LAS ARMAS

Para conseguir todas las armas, sigue esta secuencia: Aguanta R2 para dar un paso lateral a la izquierda, a la derecha, luego otra vez a la izquierda, pulsa R1 para dar un paso atrás y luego adelante, haz girar a Lara tres veces y da una voltereta hacia atrás en el aire (pulsa ■ y, después, ●).

Nota: En PC, saca una bengala, da un paso adelante, uno atrás, gira tres veces a la derecha y salta atrás.

BENGALAS ILIMITADAS

Este truco es muy útil, ya que nunca volverás a quedarte a oscuras. Incluso aunque no te queden bengalas, puedes ver lo que haces en esos sitios sombríos. Sólo has de pulsar △ para desenfundar las pistolas, luego L2 para sacar una bengala y encenderla.

LARA EXPLOSIVA

Este truco no sirve para nada, ¡pero puedes ver a Lara explotar en mil cachitos! Mantén R2 para dar un paso lateral a la izquierda, a la derecha, luego otra vez a la izquierda, da un paso adelante y luego atrás, haz girar a Lara tres veces (en cualquier sentido) y salta dando una voltereta hacia atrás.

Nota: En PC, saca un arma, da un paso adelante, uno atrás, gira tres veces y salta hacia atrás.

TOMB RAIDER II

MISIÓN 1 The Great Wall

LARA COMIENZA SU NUEVA AVENTURA EN LAS INMEDIACIONES DE LA GRAN MURALLA CHINA. DEBERÁS HACERTE CON LA LLAVE DEL CUARTEL DE LA GUARDIA Y LA LLAVE OXIDADA. ADEMÁS, TENDRÁS QUE SOBREVIVIR A TIGRES, ARAÑAS Y HASTA UN TIRANOSAURIO REX.






Una vez que Lara se haya deslizado por las pendientes al interior de la cueva, camina hasta la piscina poco profunda que encontrarás a la derecha. Avanza un poco y sube a la roca de la izquierda, entonces mira hacia abajo para disparar al tigre.

Ahora, sin bajarte de la roca, corre por el camino hacia el rincón oscuro (allí no hay nada). Gira a la izquierda y da un salto en diagonal a la derecha para llegar a la siguiente plataforma. Salta al camino adyacente y sigue por él. Sube a la plataforma del final, coge carrerilla y da un salto largo a la plataforma de encima del camino. (Ver Secreto 1).

Sube por las rocas de la izquierda y ve a la pared del fondo. Una vez llegues allí deberás girar a la izquierda y dar un salto largo para alcanzar la plataforma de enfrente. Desde aquí puedes girar a la derecha y subir a la sala.

Déjate caer por la trampilla del rincón para zambullirte en una piscina. Bucea hacia las plataformas y sube las escaleras del rincón. Da un salto largo y agárrate a la plataforma de enfrente. Aúpate y dale al interruptor que hay allí para abrir la puerta. Crúzala para salir a lo alto de la gran muralla.

Muévete sin parar para abatir a los tres cuervos que te atacan. Deslízate por la pendiente de la derecha para caer a la piscina de debajo. Bucea al interior del túnel oscuro para recoger la Llave del Cuartel de la Guardia (Guardhouse Key).

Ten cuidado con el tigre al salir de la piscina: da una voltereta hacia atrás mientras le disparas. A continuación, sube a las plataformas verdes junto a la pared que hay a la derecha de la piscina. Desde aquí sube de nuevo a la gran muralla. Utiliza la llave para abrir la puerta.

El lugar está bastante oscuro y plagado de arañas, así que no sería una mala idea que sacaras las pistolas y acabaras con los bichos. Sube por la escalera incrustada en la pared a la plataforma de encima y cárgate otra araña. Toma la Llave Oxidada (Rusty Key) y vuelve abajo. Usa la llave para abrir la puerta del final del corredor oscuro.

Crúzala y recorre el corredor cubierto de telarañas. Mata las arañas que caen (¡cuidado con una que tienes detrás!). Recoge los proyectiles de escopeta y el paquete médico grande que hay junto al esqueleto. Empuja el bloque situado al final de la sala hacia fuera para revelar un corredor detrás. Enfílalo y deslízate por la pendiente.

En esta sala con piscina hay conductos a los lados, y al fondo te disparan dardos. La mejor forma de esquivarlos es agarrarte a la grieta de tu izquierda y usar las manos para desplazarte hasta el final de la derecha.

Déjate caer, nada enseguida y encarámate. Corre por las baldosas que se desploman (con pinchos debajo) y gira a la derecha. Un par de pedruscos empezarán a rodar hacia ti, así que no dejes de correr y pasa de un brinco los pinchos del final.

Te deslizarás a una sala con un conjunto de pinchos corredizos. Da enseguida una voltereta a la izquierda (para conseguir la munición, si es que tienes la suficiente sangre fría para hacerlo) y aúpate al corredor para que no te empalen; muévete también un poco hacia adelante para asegurarte que los pinchos no te tocan.

Ahora viene otra parte complicada. Arrímate a la pared de la derecha y corre sin parar hacia delante por las baldosas inestables, calculando con tiento cuándo saltar las tres cuchillas. Entras en una sala con más púas y el tentador dragón verde. (Ver Secreto 2). Al salir, manténte en el lado derecho para evitar los pinchos que salen de la izquierda y corre hacia delante por las baldosas que ceden. Al final te deslizarás por una cuesta y caerás a una sala: ve enseguida a la izquierda y ponte en la baldosa inestable para caer por ella antes de que te toquen las púas y te conviertan en picadillo.

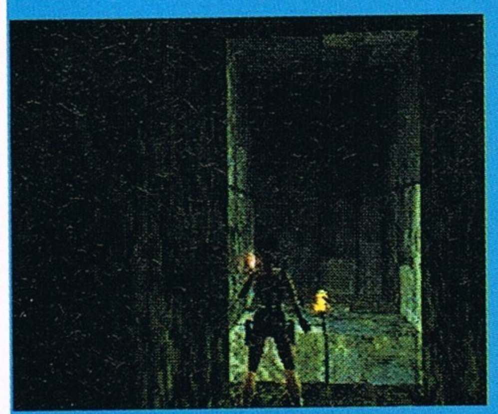
Tras atravesar el corredor encontrarás una cueva con dos grandes cuchillas circulares, que se van moviendo de lado a lado. Ve hacia delante para pillarte el paquete médico pequeño antes de calcular cuándo pasar corriendo. Sales a una cueva

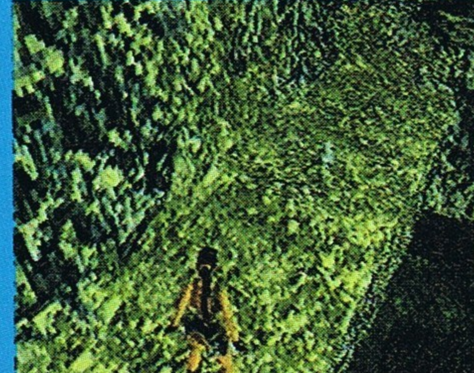
BALANCEARSE EN EL BORDE

Al igual que en el primer juego, a menudo Lara debe dar un salto largo desde el borde de una plataforma. Para hacerlo siempre bien, sólo has de andar poco a poco hacia el borde (aguantando R1) y dar un paso atrás (en modo normal de carrera). Ahora corre hacia delante y pulsa enseguida el salto para que Lara despegue desde el mismo borde.

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra
Desde el saliente alto, gira a tu derecha y salta al otro saliente por encima del pequeño hueco.
Secreto 2: Dragón de jade





Está a la vista de todos, pero conseguirlo sin peligro no es tan fácil. El mejor método es moverte a la izquierda en el aire al saltar la última cuchilla del corredor precedente, de forma que caigas justo al lado del secreto. Recógelo de inmediato y cruza corriendo la salida antes de que te pillen los pinchos.
Secreto 3: Dragón de oro
Para este secreto —el más difícil con diferencia—, hace falta dar un rodeo arriesgado. En lugar de usar el cable (tras disparar a las arañas), ve justo a su derecha. Gírate, salta de espaldas, sujétate al saliente de arriba y tírate a la verde plataforma musgosa de debajo. Ahora agárrate a la grieta y desplázate a la derecha con las manos hasta que puedas subirte a la cueva. Dirígete a la izquierda a recoger las bengalas (y usa una si quieres). Sujétate a la escalera más cercana y sube por la derecha a por la del fondo. Ahora baja a la oscuridad (hay un buen trecho) hasta llegar al suelo. Sigue por el pasadizo a la izquierda y saldrás al fondo del valle. Cuando oigas las pisadas de un Tiranosaurio Rex, retírate al pasadizo para dispararle. Una vez muerto, avanza por el valle para recoger el dragón de oro del corredor del fondo. Ojo con un segundo T Rex que aparece: dispárale refugiado en el corredor. Ahora sólo has de volver al pasadizo por donde entraste y subir por la escalera hasta arriba del todo. Al doblar la esquina sales de vuelta junto al cable.

grande con un precipicio de alivio a la derecha que da al valle oscuro de abajo. (Ver Secreto 3). Dispara a las arañas que aparecen, toma las asas del cable y mantén pulsado X (para no caer) mientras pasas zumbando al otro extremo del valle. Cae sobre el saliente, pero estáte preparado para acabar con los dos tigres que saltan a por ti.

Una vez muertos, métete corriendo por el corredor que te lleva a la última sala. Dirígete sin más a la puerta grande para completar el nivel. Si conseguiste los tres secretos, te premiarán con un lanzagranadas.

CANTO RODADO
CANTO RODADO
DARDOS
DERRUMBE
LLAVE 2
PINCHOS
PAREDES CON PINCHOS
DERRUMBE
CUCHILLAS
DERRUMBE
PAREDES CON PINCHOS
DERRUMBE

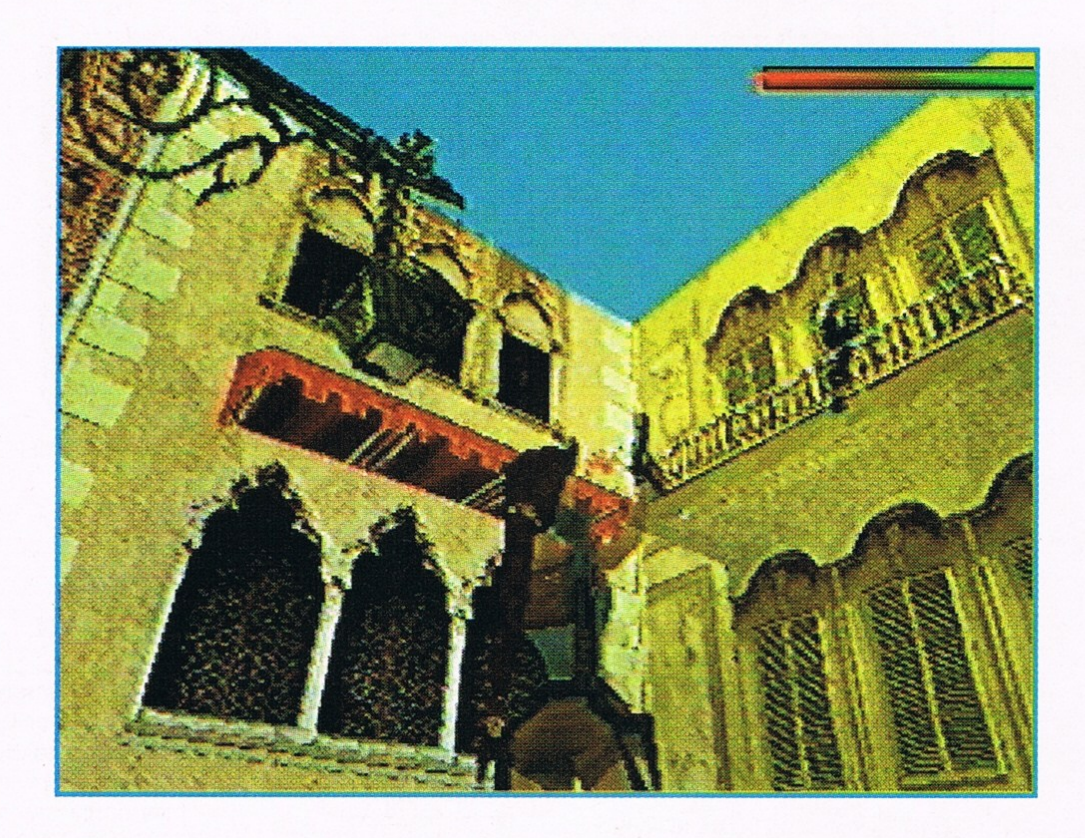
Esta zona es muy peligrosa (algo así como Ibiza en pleno Agosto).No pares de correr por el suelo que se derrumba y salta por encima de las tres cuchillas

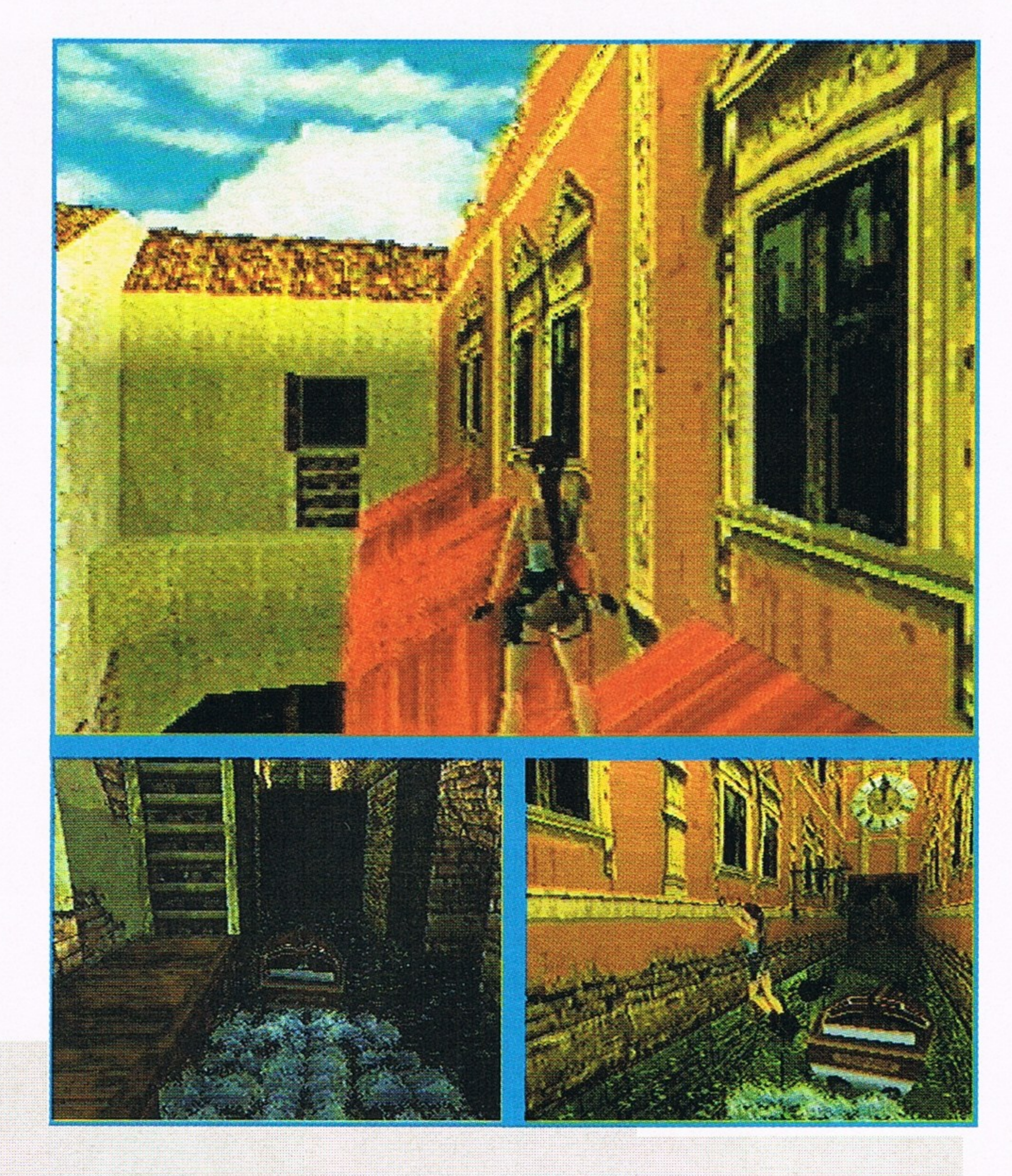
SECRETO 2
DERRUMBE
PAREDES CON PINCHOS
LLAVE 1
DERRUMBE
CUCHILLAS
DERRUMBE
A
01
PAREDES CON PINCHOS
D
C
B
TRAMPILLA
A
B
C
D
E
SECRETO 3
E
SECRETO 1
INICIO
FUEGO

Lara empieza en una caverna grande.¡Ojo con el tigre! Súbete enseguida a esas rocas y dispárale sin correr riesgos.

MISIÓN 2 Venice

LOS CANALES DE VENECIA TE DAN LA OPORTUNIDAD DE PASEAR CON DOS LANCHAS Y RECOGER LA LLAVE DEL COBERTIZO, LA DE ACERO Y LA DE HIERRO. AL FINAL DEBERÁS CONDUCIR TU BOTE A TODO TRAPO PARA LLEGAR A LA SALIDA DEL NIVEL ANTES DE QUE SE CIERREN LAS PUERTAS.





Avanza por la callejuela, disparando al perro que hay justo al final. Al salir del callejón mira a la derecha para apuntar a un pistolero que hay en el balcón.

Cuando ya sea historia, recorre el siguiente callejón y dispara al perro y al pistolero que te saldrán al paso. Salta al canal y pasa buceando bajo las puertas de delante para emerger en el cobertizo para botes. Sal del agua, sube al saliente de la derecha y pulsa el interruptor (3).

Bucea otra vez por debajo de las puertas y sal del agua en el otro lado del canal. Entra en la cabaña a tu izquierda y recoge las bengalas. Pulsa el interruptor (1) para abrir la trampilla del techo. Sube por la escalera y tírate por la derecha. Pulsa el interruptor (2) de allí para abrir la siguiente trampilla de encima y sube por la escalera para salir al tejado. Sube a la ventana y dispárale a ella y a la siguiente. Sube al saliente de la ventana del fondo, salta al toldo rojo y luego al balcón del pistolero muerto. Toma la Llave del Cobertizo para Botes (Boathouse Key, 1) y regresa a la ventana.

Entra en la habitación. Dirígete a la derecha a través de la puerta y dispara al perro. Cruza el puente y pulsa el interruptor (4) para abrir una puerta encima del extremo izquierdo del canal. Para alcanzarla, vuelve por el puente y sube a la ventana de la sala adyacente. Rómpela y da un salto largo para asirte al toldo rojo de delante. Gira a la izquierda y salta por medio de los otros dos toldos para llegar al saliente. Sube a la entrada y pulsa el interruptor (5) para abrir la puerta de debajo.

Salta de nuevo al canal y bucea por debajo de la puerta de la izquierda para volver al cobertizo de botes. Sal del agua e inserta la llave (1) para abrir las puertas. Antes de subir a la lancha, vuelve nadando a la cabaña de enfrente y encárgate del pistolero que ha aparecido junto a ella. Ahora puedes agenciarte sus pistolas automáticas.

Por fin puedes subir a la lancha. Condúcela a la derecha y pasa por la puerta que abriste antes. Aquí está oscuro, así más vale encender una bengala. (Ver Secreto 1). Ve al final del pasadizo y gira a la derecha para tirarte por la cascada. (Ver Secreto 2). Gira a la derecha para entrar en una sala grande con montones de pilares. Lleva el bote al rincón del fondo a la izquierda, en dirección a una puerta muy grande.

Déjalo aquí (en la esclusa) y vuelve nadando al muelle de madera que hay cerca. Sal del agua y atraviesa la ventana para disparar al pistolero de dentro. Dale al interruptor (6) para manipular la esclusa, sal y sube por la escalera de la izquierda para ver tu bote alzado al otro lado. Tírate al agua y tira de la palanca (7) para abrir las puertas.

Sube a la lancha y dirígete a la izquierda al pasar las puertas. A la vuelta de la esquina, para y salta al muelle de la derecha. Súbete a la caja y salta para agarrarte al toldo de la izquierda. Saca las pistolas, salta desde el borde al puente y da enseguida una voltereta hacia atrás para caer al toldo y disparar al gángster y a su chucho.

Salta al puente y dispara al pistolero que hay a lo lejos en el canal situado a la izquierda. Recoge el paquete médico grande, a los pies del matón que te has cargado antes, y encamínate a



la derecha. Mata al pistolero que te atacará al entrar en el patio. Hazte con la Llave de Acero (Steel Key, 2) y úsala para abrir la puerta cercana. Tírate por el portillo que quedará a tu derecha y dale al interruptor (8) para abrir una de las puertas que da a una sección estrecha del canal.

Sube otra vez y dispara al pistolero mientras regresas al puente. Tírate al canal, vuelve al bote y ábrete paso por entre las góndolas. Lo siguiente es complicado, así que mejor graba tu posición. Debes ir a máxima velocidad hacia la puerta que tiene el reloj encima y saltar antes de que tu bote toque las minas que hay allí y explote. Si no pasa nada, pruébalo otra vez, saltando un poco más tarde.

Ahora ya sabes para qué sirve el segundo bote que habrás visto a la izquierda, así que súbete a él y llévalo de vuelta hasta pasada la esclusa. A la vuelta de la siguiente esquina hay un pistolero, así que dispónte a saltar y a dispararle. De nuevo en el bote, sigue adelante (más allá del giro a la derecha) hasta el final de esta sección y doblando la esquina de la derecha. Ábrete paso a través de las góndolas y salta al muelle. Cárgate al gángster y cruza la puerta. Dispara a las ratas y dale al interruptor (9) para abrir una puerta.

Vuelve a subirte al bote, da media vuelta y enfila el canal angosto a tu izquierda. Gira a la izquierda al llegar al final y salta al muelle donde está la puerta que acabas de abrir. Dentro encontrarás la Llave de Hierro (Iron Key, 3) en la parte poco profunda. Ahora trepa por la escalera que queda más a la derecha de las tres que se encuentran enfrente de la puerta. Sube por el agujero y echa a rodar para matar al gángster y al perro que le acompaña.

Dale al interruptor para abrir la puerta superior, pero ten cuidado con otro pistolero que hay debajo. Si recibiste el lanzagranadas tras el primer nivel, da un paso atrás y dispara una ahí abajo; si no, tírate y dispárale.

Ahora sube al bote y desanda todo el camino hasta llegar al muelle en el que hallaste esta segunda lancha (al bajar puedes recoger los cartuchos de M16 del malo muerto). Usa la llave (3) para abrir la puerta de allí. Mata al gángster de dentro y dale al interruptor para abrir la otra puerta que da a la sección del canal estrecho, abriendo un atajo.

De nuevo en el bote, navega hasta más allá del lugar donde diste con la Llave de Hierro y dobla la esquina. Antes de la siguiente esquina hay una entrada a la derecha. Sal de un salto, nada por la puerta y dispara al pistolero desde la parte poco profunda de la derecha.

Vuelve ahora con la lancha hacia la rampa ancha. Colócala de forma que quede de cara a la larga rampa de madera. (Ver Secreto 3). Salta de la lancha y nada hasta la sala, donde deberás accionar el interruptor que abrirá las puertas de salida del nivel (las del reloj encima). No obstante, has de salir antes de que el reloj toque trece campanadas, aunque el tiempo no empieza a contar hasta que dejas esta sala. Ve por la rampa ancha para saltar al bote y ve a todo trapo (pulsando el botón × para correr más) por la rampa larga para pasar volando al otro lado del puente a través de las ventanas.

Aminora para tomar la curva a la izquierda que hay al final de este canal y tuerce enseguida a la derecha para enfilar el atajo estrecho que abriste. Ve por la derecha hasta el final y acelera hacia la salida antes de que se cierre.

CACHEANDO, QUE ES GERUNDIO

La mayoría de tipos malos llevan algo útil, así que siempre vale la pena registrar sus cadáveres en busca de objetos. Éstos suelen hallarse cerca de sus pies.

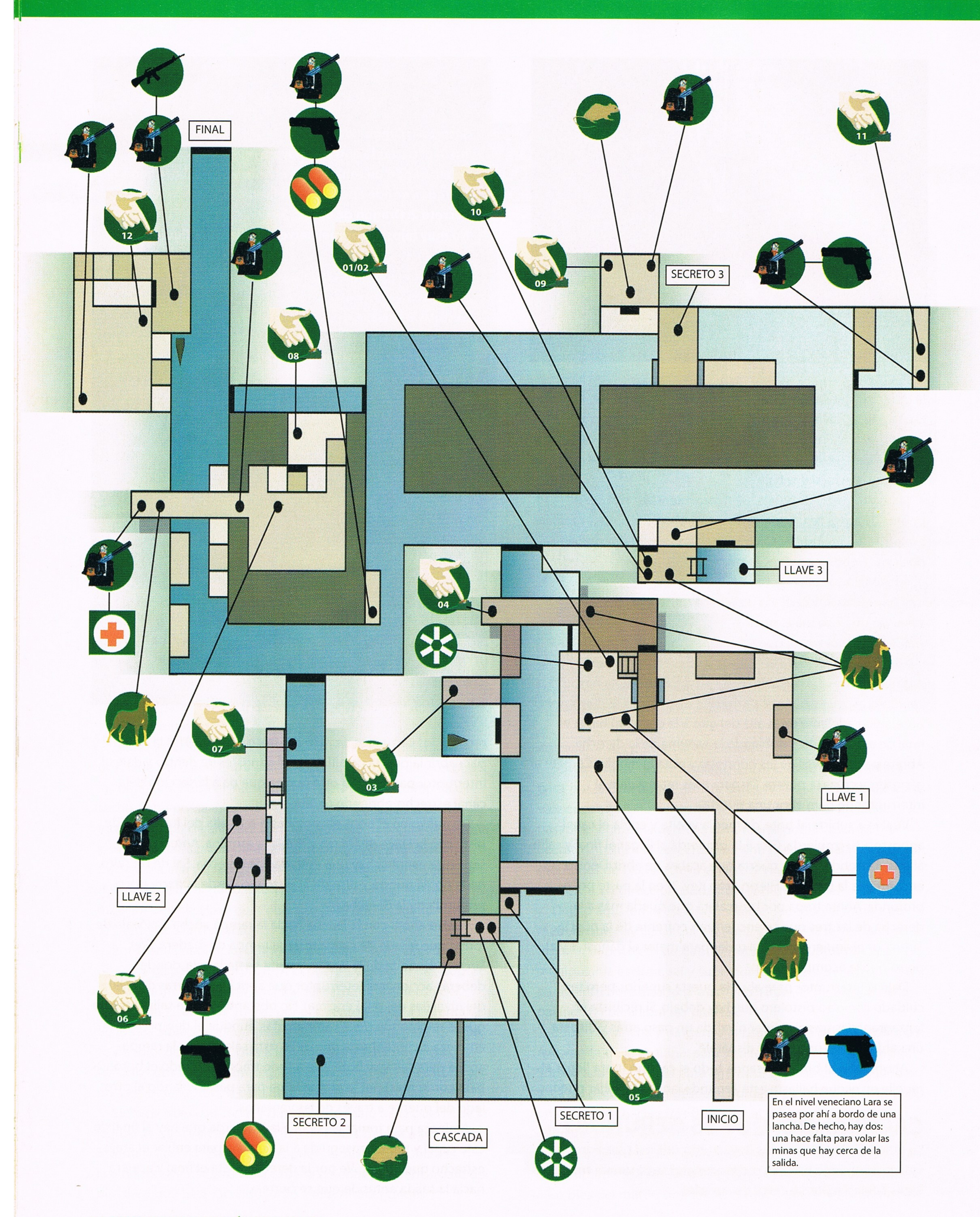
SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra
Justo al cruzar la entrada, hay un muelle a la derecha. Ve allí dando un salto desde el bote y sube al pequeño corredor, donde encontrarás el secreto y más bengalas.

Secreto 2: Dragón de oro
No muy lejos del primer secreto hallarás el siguiente. Tras llevar el bote a la catarata, salta de tu cascarón y bucea por la piscina de debajo hasta dar con el precioso dragón de oro.

Secreto 3: Dragón de jade
Salta del bote y sube por la rampa larga. Rompe la ventana para entrar en la sala del puente, donde te aguarda el secreto.

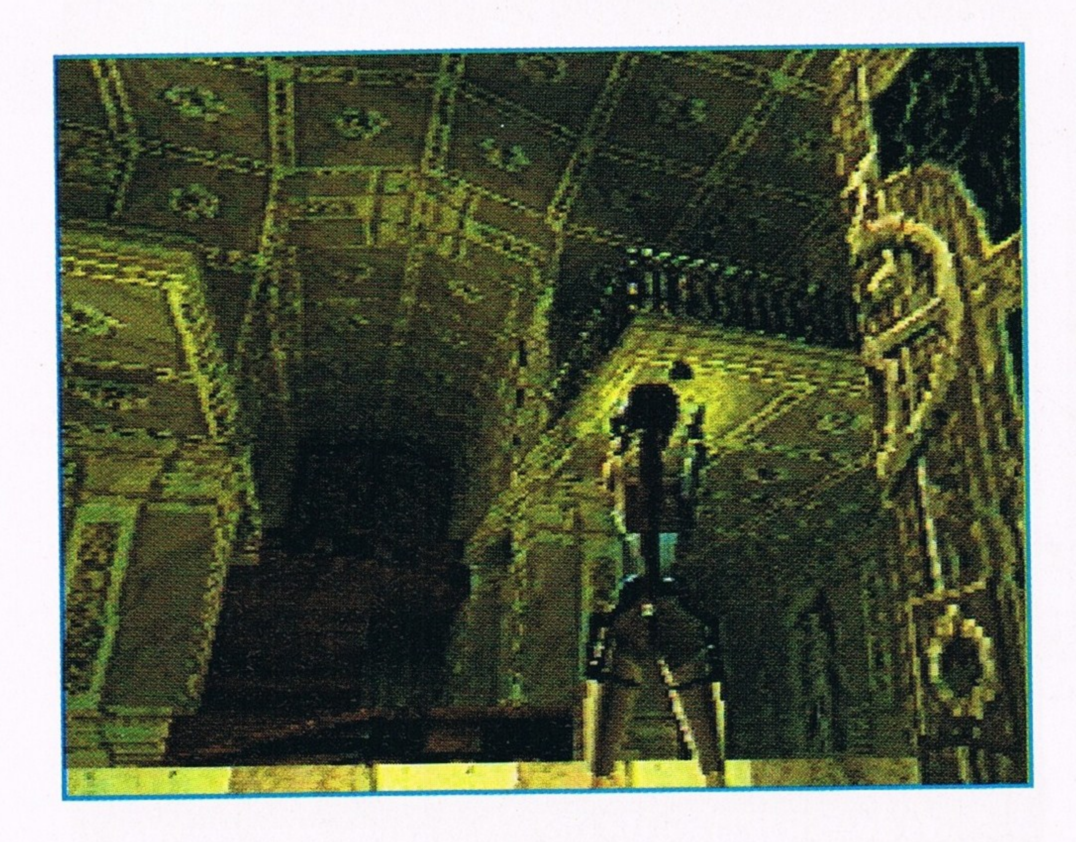




En el nivel veneciano Lara se pasea por ahí a bordo de una lancha. De hecho, hay dos: una hace falta para volar las minas que hay cerca de la salida.

MISIÓN 3 Bartoli´s Hideout

EL ESCONDRIJO DE BARTOLI TAN SÓLO ESCONDE DOS LLAVES: LA QUE TE PERMITIRÁ ACCEDER A LA BIBLIOTECA PARA CULTURIZARTE UN RATO Y LA QUE ACCIONA EL DETONADOR QUE VOLARÁ POR LOS AIRES TODO EL EDIFICIO.



Lleva el bote a través de la puerta y salta al muelle de la izquierda. Dispara a las ratas, ve a la izquierda, escaleras arriba, y a la derecha. Cárgate las ratas y el gángster del final del corredor. Dale al interruptor (1) para abrir la puerta de entrada al edificio (¡cuidado con los roedores!). Esto soltará a otro gángster, así que ten las pistolas a punto.

Mantén las pistolas desenfundadas al entrar: debes freir a un gángster situado en el balcón de la derecha y a otro que te atacará desde el rincón del fondo a la derecha.

Dirígete a la izquierda de la sala y rompe las ventanas. Liquida a los perros que aparecen y ve a través de la ventana para recoger algunos objetos. Vuelve a la sala grande. Nada más salir verás tres estatuas a la izquierda. Deberás mantenerte a la derecha mientras calculas el momento idóneo para pasar corriendo sin que te alcancen sus espadas. Al final del corredor hay una sala oscura: enciende una bengala y pulsa el interruptor (2) para abrir otra puerta.

De nuevo en la sala grande, dirígete al bloque inclinado. Salta y aúpate a su extremo elevado; cuando empieces a deslizarte, salta y sujétate a la plataforma de madera de enfrente. Dirígete por la derecha hasta el saliente y empuja dos veces el enorme bloque que te cierra el paso. Da un salto largo para caer al balcón que tienes enfrente. Sube a la derecha por las escaleras para llegar al balcón de fuera.

Elimina al pistolero del balcón de tu derecha. Ahora efectúa un salto largo desde el extremo abierto del balcón para deslizarte por el toldo y agárrate al borde.

Desplázate a la izquierda con las manos, aúpate y salta de espaldas para caer en un balcón. Da un salto largo para asirte a la pequeña plataforma a tu izquierda y luego al toldo de enfrente. Por último, salta y agárrate para deslizarte a través de la entrada abierta.

Silencia a los dos perros y ve al piso de arriba. Cruza la entrada y mata al pistolero. (Ver Secreto 1). Rompe la ventana y acaba con el gángster del balcón largo.

Ve a la derecha y rompe la siguiente ventana. Gírate y salta de espaldas a la sala para poder disparar al gángster que aparece en el balcón. Por la puerta aparecen otro gángster y su perro, así que cárgatelos sin más miramientos. Luego empuja dos veces el bloque de la chimenea.

Sube al bloque y ve luego por la izquierda al corredor, matando ratas. En vez de deslizarte por la pendiente, más allá de las cuchillas, hay un método mejor. Camina hasta el borde de la pendiente, da un pasito a la derecha y salta adelante, girando a la derecha para caer al agua.

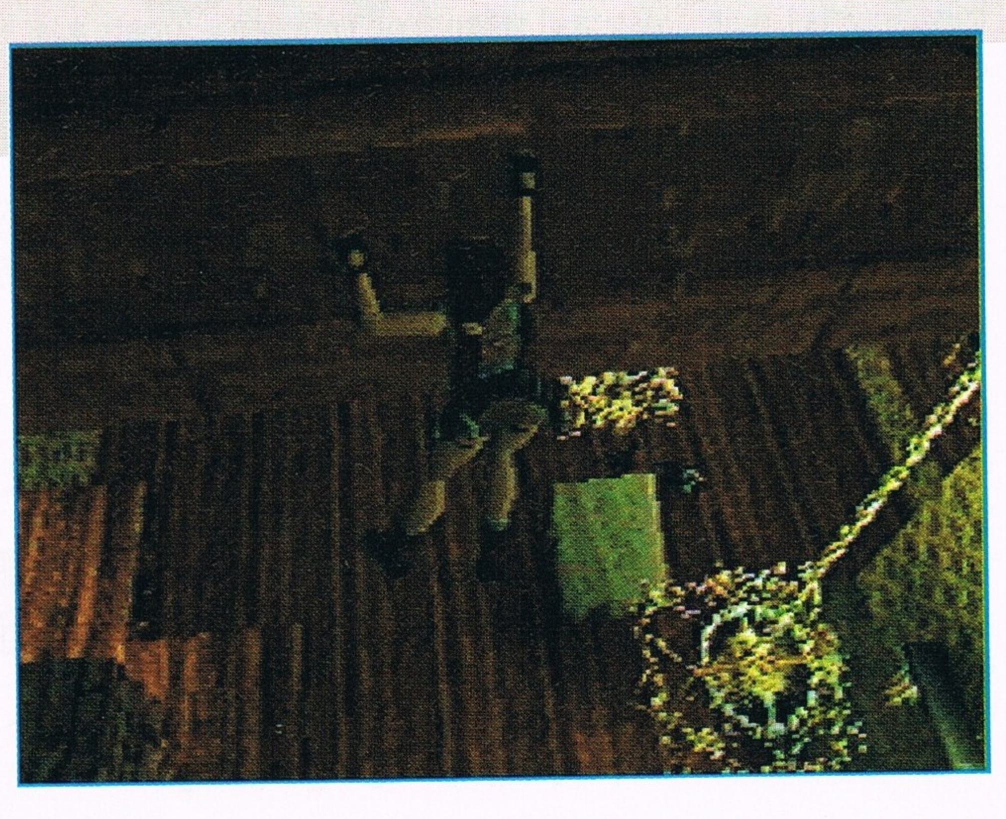
Al salir del agua, afrontarás otra parte chunga: los fuegos. Con la espalda contra la pared, corre hacia delante y salta desde el borde de la sección de madera (momento en el que se extinguen los fuegos). Luego da un salto corto, seguido de uno largo, para llegar al final.

Cuando se abra la puerta, prepárate a disparar a un gángster y a dos perros. Tírate a la sala y usa el bloque inclinado más cercano para saltar a la lámpara de araña más baja. Súbete. Realiza un salto largo para asirte a la del medio. Aúpate, gira a la derecha y da un salto largo a la plataforma del interruptor (3). Acciónalo para abrir el cuadro a la derecha de la chimenea.

Salta otra vez para sujetarte a la lámpara del medio y da luego un salto largo para asirte a la más alta. Aúpate y vuelve a saltar para arriba a fin de encaramarte a la sección de madera.

Mata las ratas mientras vas a la derecha. Agárrate a la viga alta y desplázate a la derecha para auparte.

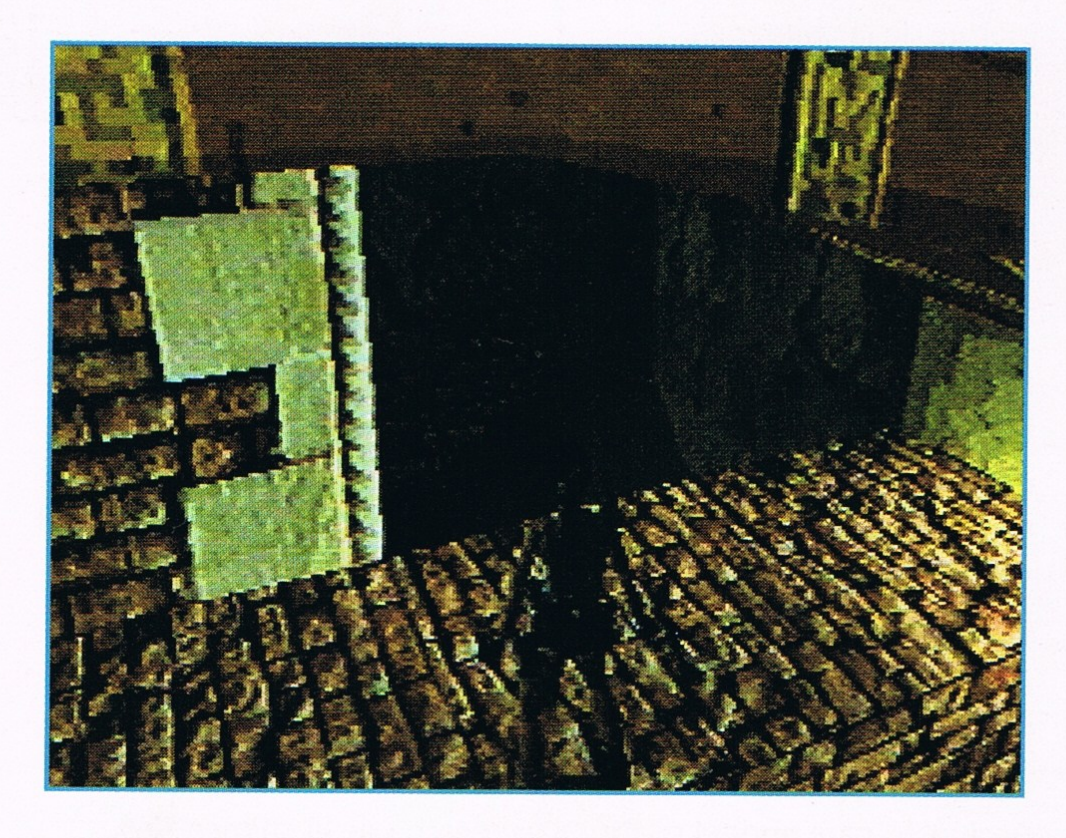
Desde aquí, salta a la sección de madera de enfrente. Prepárate a disparar al gángster que sale de la sección de ladrillos a tu derecha. Sube encima de la pared de ladrillos. A tu



derecha verás una viga alta que debes alcanzar saltando. Dale al interruptor (4) para invertir la posición de las lámparas de araña. Salta otra vez a los ladrillos y déjate caer a la que ahora es la lámpara más alta. Salta mediante la lámpara del medio a la que ahora está más baja. Desde aquí puedes dar un salto largo para agarrarte al saliente del cuadro. Aúpate para tomar la Llave de la Biblioteca (Library Key, 1).

Salta ahora de vuelta a la lámpara baja y efectúa saltos largos y agarrones hacia la más alta. Gírate hacia la derecha para ver la ventana, da un salto largo y agárrate para caer en la plataforma del interruptor (7). Púlsalo para abrir la trampilla de detrás de la chimenea.

Pasa por la ventana y ve a la derecha por el saliente. Al final, sujétate al borde interior (no el que da al canal) y déjate caer por la trampilla abierta a la piscina. (Ver Secreto 2).



Sal del agua junto a las puertas y usa la llave (1) para abrirlas. Al entrar en la biblioteca, dispara al gángster y ve recto por las puertas de enfrente.

Sigue el camino que rodea las estanterías y sube a la del fondo. Desde aquí, cárgate las ratas antes de saltar tranquilamente al otro lado. Acciona el interruptor (6) para abrir las puertas que había en la primera sala.

Regresa, dispara al gángster y entra en la nueva sala. Sube a la estantería izquierda, salta al saliente de enfrente y súbete a la estantería de la izquierda para llegar a lo más alto. Dispara a la ventana y salta en diagonal hacia la repisa. Gírate y deslízate de espaldas por la pendiente para asirte al borde del toldo. Ahora encarámate y salta hacia atrás para llegar al balcón de enfrente. Desde aquí, realiza un salto largo hasta el tejado de enfrente y salta a la pared de la derecha.

Para conseguir las Uzis, gira a la derecha y ve al extremo inclinado y blanco de la pared. Luego da un salto largo sobre el canal para agarrarte a la parte más baja del tejado de la cabaña y súbete a él. Ponte justo a la izquierda de la chimenea del fondo y da un salto largo en diagonal para caer en medio de la pared de debajo de la arcada. Tírate por el otro lado hacia las aguas poco profundas para hacerte con la Uzis. Sube por la escalera para salir otra vez afuera.

Ve al interior de la cabaña y dispara al gángster, luego toma la Llave del Detonador (Detonator Key). Una vez fuera, nada hacia la puerta de la pared situada enfrente. Cuando te encarames, aparecerá un pistolero: dale ración de Uzi y continúa. Rompe la ventana para volver a entrar en la biblioteca. Ve a la sala del principio y dale al interruptor (5) para abrir las demás puertas. Entra por la que se abre al lado del interruptor. Mata a los dos gángsters que aparecen y pasa por la ventana al patio. Cruza la puerta para hallar otra sección acuática. Bucea hasta el rincón del fondo a la izquierda para subir a tierra (deberás cargarte una rata) y ve hacia la Caja de Detonadores. (Ver Secreto 3).

Ponte detrás de ella, de cara al agua, y usa la Llave del Detonador para volar la sección de enfrente. Prepárate para disparar al último gángster que te atacará desde el balcón alto de la izquierda.

Sube a la pared de la derecha y sigue recto hasta las ruinas. Salta y sube por los cascotes para alcanzar la pasarela superior. Cuando llegues al hueco que da al tejado, será mejor que subas por la parte derecha (mirando a la pared). Ahora sólo sigue el camino y llegarás a la salida inclinada.

SECRETOS

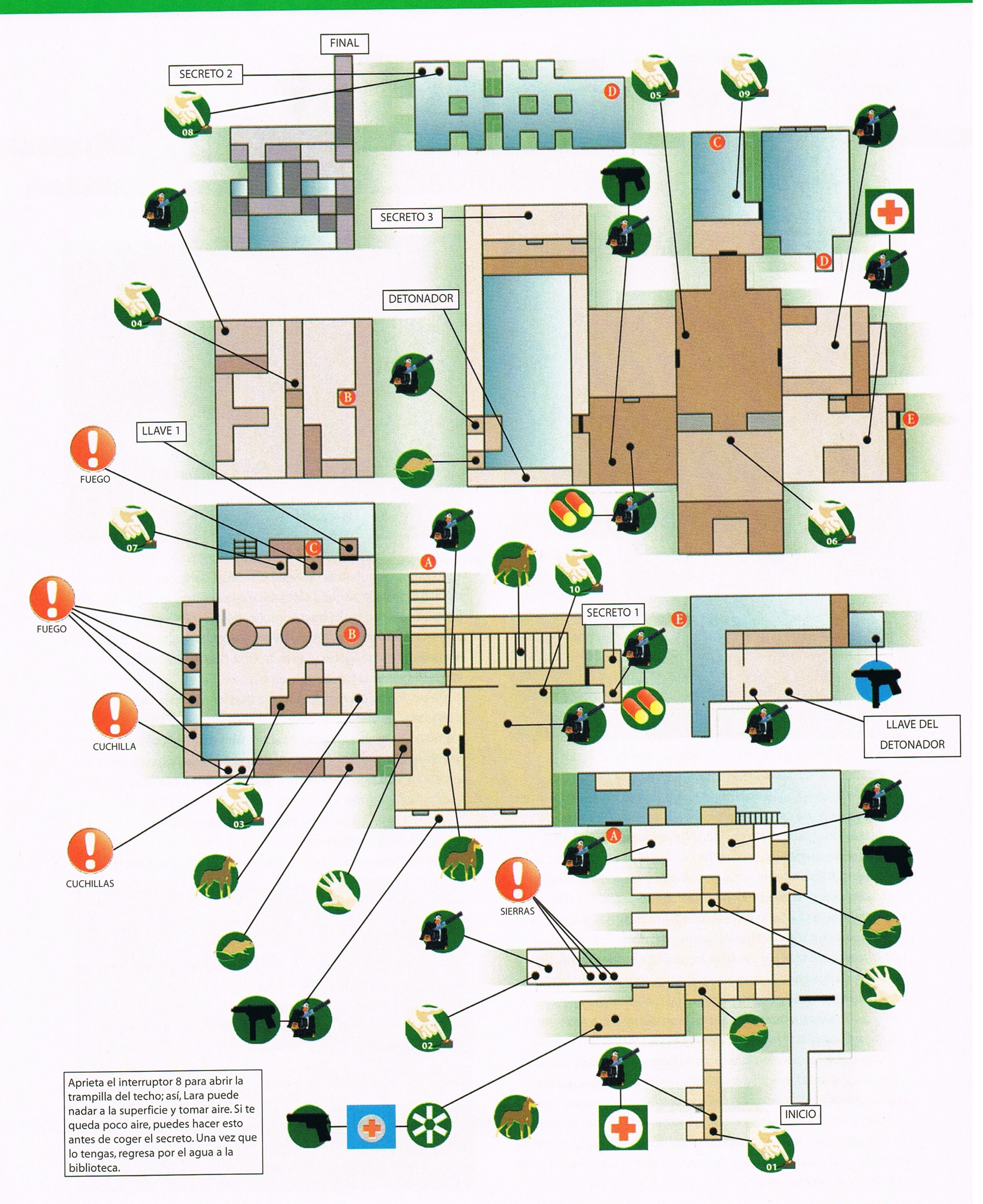
Secreto 1: Dragón de piedra
Desde la entrada de la sala, gira a la izquierda y ve hacia la esquina. Justo antes de llegar, hay un interruptor (10) oculto en la pared. Acciónalo para abrir la puerta que hay en lo alto de las escaleras. Cruza para llegar al balcón en el que está el gángster al que disparaste antes y el primer secreto.

Secreto 2: Dragón de oro
Tira de la palanca que encontrarás a la izquierda (9) para abrir la puerta cercana. Bucea hacia delante, sal a encender una bengala y nada hacia abajo y a la derecha. Ábrete paso más allá de los pilares y por los agujeros que hay al final. En el rincón del fondo a la derecha hallarás el dragón de oro. Pronto empezará a quedarte sin aire, así que tira de la palanca cercana (8) para abrir una trampilla encima. Nada hacia arriba (adonde están los fuegos) para tomar aire. Vuelve abajo, pilla las granadas del otro rincón y vuelve por el túnel a la piscina del principio.

Secreto 3: Dragón de jade
Antes de usar la Llave del Detonador, sube a la pared de la derecha y ve al otro extremo del agua. Sube hasta llegar al tejado y pasa por la ventana para dar con el último secreto.

EL FLASH DE LARA

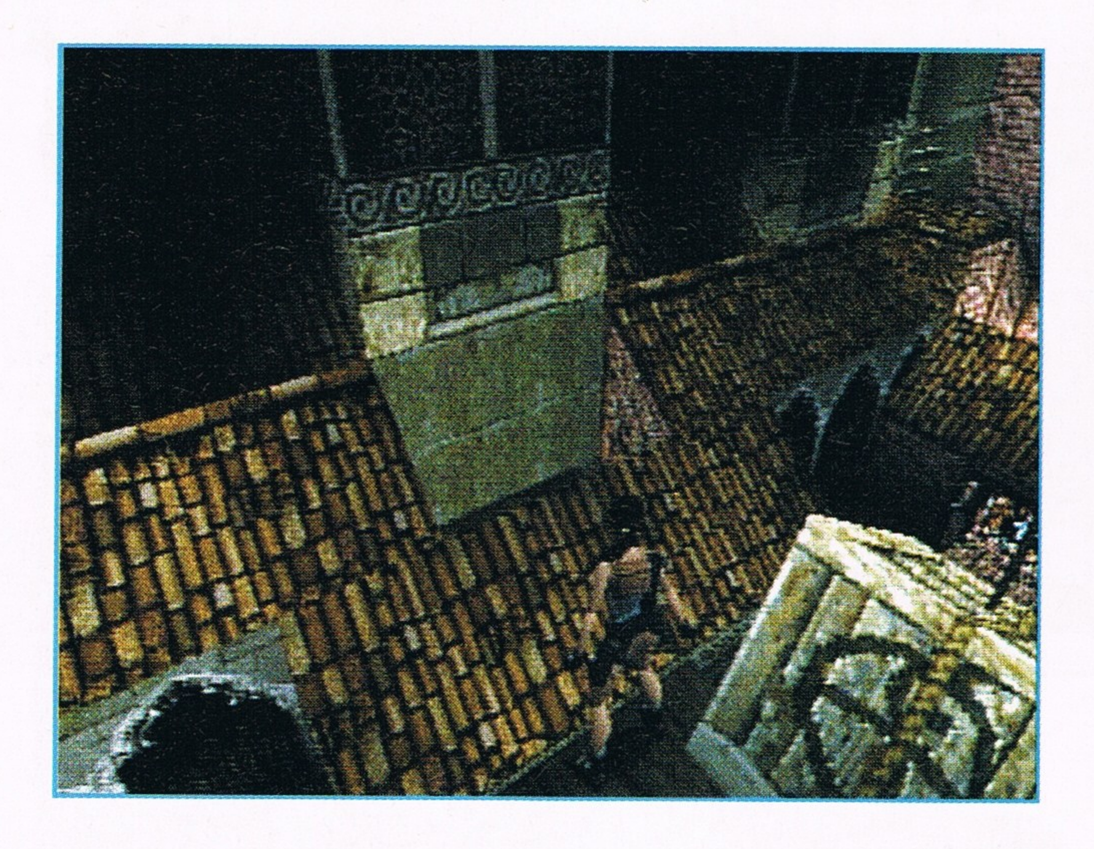
Procura reservar las bengalas para las partes realmente oscuras donde haya que ver un interruptor o algún elemento útil. Si te quedas sin bengalas, prueba a disparar las pistolas de Lara para iluminar las inmediaciones, aunque este sistema sólo te dará luz por unos segundos.

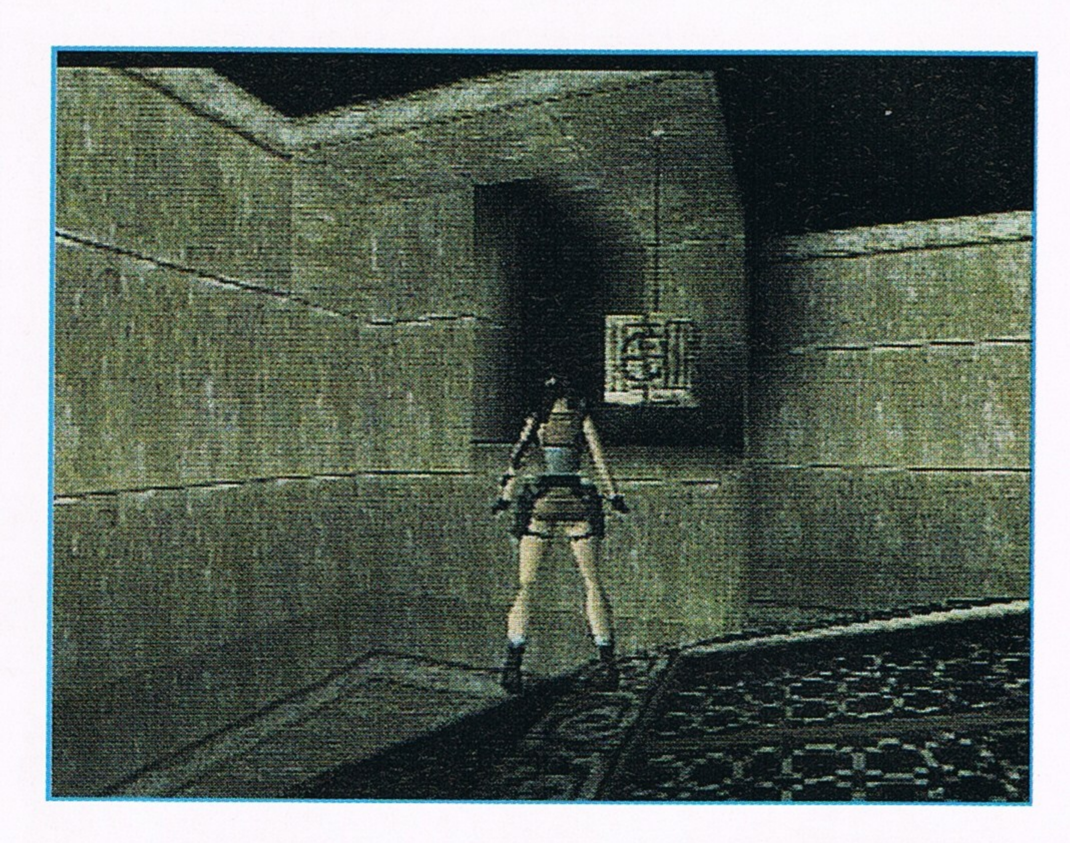


Aprieta el interruptor 8 para abrir la trampilla del techo; así, Lara puede nadar a la superficie y tomar aire. Si te queda poco aire, puedes hacer esto antes de coger el secreto. Una vez que lo tengas, regresa por el agua a la biblioteca.

MISIÓN 4 Opera House

LARA DEBE REALIZAR DIVERSOS TRABAJITOS EN EL TEATRO DE LA ÓPERA. PARA ELLO, TENDRÁS QUE HACERTE CON LA CAJA DE RELÉS Y LA TARJETA DE CIRCUITOS, QUE TE PERMITIRÁN HACER FUNCIONAR EL ASCENSOR Y ALZAR LA CORTINA DEL ESCENARIO, Y TAMBIÉN CON DOS LLAVES DECORADAS.





Salta al saliente de ladrillos de la derecha para poder abatir al gángster de debajo. Tírate al agua y nada hasta el rincón que hay al fondo a la izquierda. Sube por la primera escalera, bájate y agárrate al saliente de detrás de ti para darle al interruptor (1).

Ahora sube por la segunda escalera hasta el saliente superior y da un salto largo sobre el canal hacia el saliente blanco. Desde aquí da un salto largo para sujetarte al saliente de la caja oscilante. Esquivando dicha caja, da un salto largo sobre el canal para caer a través de la trampilla que acabas de abrir en el tejado de enfrente.

Mata al gángster de dentro y recoge la Llave Decorada (Ornate Key, 1) de cerca de la entrada. Ve escaleras arriba y dispara a otro gángster antes de salir por la puerta para ir a parar al saliente del interruptor.

Retorna al saliente de la caja oscilante y luego al saliente pequeño, como al principio. Ahora ponte de espaldas, déjate caer y agárrate al tejado adyacente. Desplázate a la izquierda hasta que puedas dejarte caer en otro saliente pequeño. Salta por la izquierda al tejado inclinado (lo mejor es hacer un salto lateral) y déjate caer hasta alcanzar la repisa de la ventana. Rómpela, camina al interior de la sala y pasa también caminando poco a poco por entre los cristales para alcanzar la escalera situada a la izquierda.

Sube hacia las escaleras oscuras (no estaría mal usar una bengala) y usa la llave (1) para abrir la puerta del final. Avanza por el pasillo y sube por la escalera para llegar al saliente.

Parte complicada a la vista. Da un salto largo hacia el grupo de tres plataformas inestables (el segundo desde la derecha) y luego otro al siguiente trío, y después desde el borde para asirte al saliente de enfrente.

Aúpate, dirígete a la derecha y sube al corredor. Gira a la derecha cuando llegues al final para ver el tejado del teatro de la ópera. Dispara al gángster, gírate, déjate caer, agárrate al saliente en el que estás y vuelve a auparte de inmediato. Esto atraerá a otro gángster y a sus perros. Dispárales desde el saliente y salta al tejado.

Da un rodeo corriendo hacia la izquierda y mata a los dos gángsters. ¿Ves esa caja oscilante en el rincón del fondo? Da un salto largo desde el rincón más cercano de la cúpula del techo del teatro (podrás subir allí por una pendiente situada en la esquina) para asirte al saliente que hay a su izquierda. Encarámate y tírate a la sala oscura.

Ilumina la estancia con una bengala para poder ver el interruptor (2) y púlsalo para abrir la trampilla que hay en el tejado del teatro de la ópera. Mata a los dos nuevos gángsters que han aparecido desde el saliente de la caja oscilante y tírate por la trampilla que has abierto.

Dale al interruptor (3) de la izquierda para abrir la puerta de la izquierda. Pasa por ella y baja corriendo por la pendiente, subiendo rápidamente al saliente de la izquierda para evitar los cantos rodados que caerán enseguida hacia donde estás.

Sube otra vez por la pendiente y pulsa el interruptor (5) para cerrar la puerta, lo cual te permite subir a la izquierda por la escalera que cuelga y llegar hasta el hueco que conduce al

LA VERTICAL

¿Sabías que, al igual que en el juego original, Lara puede realizar la vertical con un estilo impecable? Aguanta R1 cuando se aúpa a un saliente y verás el garbo que se gasta. No sirve para nada, pero ¡qué vista más agradable para unos ojos doloridos!

interior del teatro de la ópera.

Esquivando el saco de arena de enfrente (puede caerte encima), dispara al pistolero que aparece por la izquierda y dirígete por la derecha hacia las puertas dobles. Elimina al gángster y al perro. Corre al agujero que da al nivel inferior (situado a la izquierda, antes de llegar a las puertas dobles). Ahora baja a la plataforma del nivel inferior y dispara hacia abajo al gángster y a los perros.

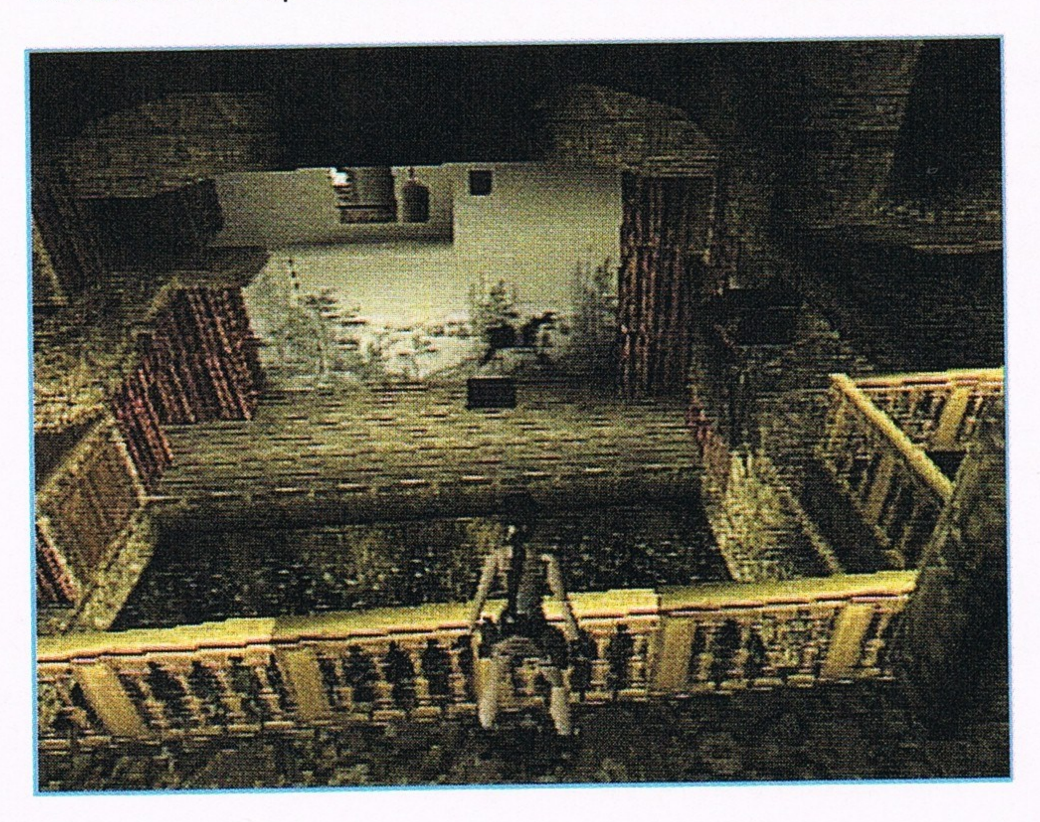
Déjate caer tranquilamente al suelo, aprovechando las plataformas, y vete a la pared trasera del teatro. Usa la caja para subir a las plataformas del primer piso y dirígete al rincón, hacia el hueco grande situado al fondo y a la derecha. Desde aquí salta y agárrate al saliente que verás enfrente para auparte al segundo piso, donde puedes pegarle un tiro al gángster ese.

Tírate al suelo sin peligro (descolgándote por las plataformas) y corre en paralelo a la piscina y cerca de la pared trasera para atraer los pedruscos. Vadea por el agua y dispara al pistolero del escenario. Una vez abatido, usa la caja para subir al escenario. Mata al gángster y al perro y dirígete luego por la izquierda (mirando al escenario) a una sala con un interruptor (9). Acciónalo para abrir una puerta alta al otro lado del escenario. Corre allí (ten cuidado con los sacos del techo) y liquida a ese par de gángsters que te atosigan.

Sube a la puerta abierta, camina por entre el cristal y junto al tablón elevado. A tu izquierda verás el interruptor. Da un salto largo hacia la parte más baja de la grieta (intenta no saltar bajo el saco o te caerá encima) y desplázate a la izquierda para encaramarte al saliente. Dale al interruptor (10) para hacer bajar el tablón. Da un salto largo para volver a la pasarela, con cuidado de no dar contra los cristales. Cruza el tablón bajado y da un salto largo desde el extremo de la pasarela para sujetarte al tablón del rincón izquierdo.

Aúpate y sube al saliente de ladrillos de enfrente. Gírate, métele una bala a la rata que te está esperando enfrente, y da un salto largo para asirte al saliente alto. Calcula cuándo saltar para pasar el primer saco de arena oscilante (lo mejor es saltar desde uno de los lados); el segundo, a la izquierda, puedes evitarlo sin peligro alguno.

Pulsa el interruptor (11) para dejar caer un saco de arena a través de la trampilla del escenario. Para tirarte por ella, primero ves a la derecha y gírate. Deslízate hacia atrás por el centro de la pendiente, agárrate al borde, aúpate y salta de espaldas.



Caerás en una piscina de agua oscura, por lo que no estaría mal encender una bengala. Pasa vadeando por la entrada de la izquierda y gira a la izquierda para bucear escaleras abajo. Finalmente saldrás a una sala con un interruptor (12) junto a la parte poco profunda de la izquierda. Acciónalo para abrir una puerta en el segundo piso. (Ver Secreto 1). Vuelve por la derecha y por la entrada y luego (al salir a la sala donde has aterrizado tras caer por la trampilla) dirígete buceando a la izquierda a través del amplio hueco para salir en una sala con una escalera. Recoge la Caja de Relés (Relay Box) que hay al fondo y sube por la escalera hasta la puerta abierta.

Sube de nuevo al tercer piso. Sólo tienes que agarrarte al saliente situado delante de ti. Ahora sigue recto y gira a la derecha. Cuando llegues al final entra en el pasadizo que quedará en el rincón a tu izquierda. Mata a los perros e inserta la Caja de Relés en el panel roto, situado a la derecha del ascensor, para que éste funcione. Pulsa el interruptor (6) y se abrirán las puertas. (Ver Secreto 2).

Entra en él para que te baje a la sala grande que hay bajo las

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra

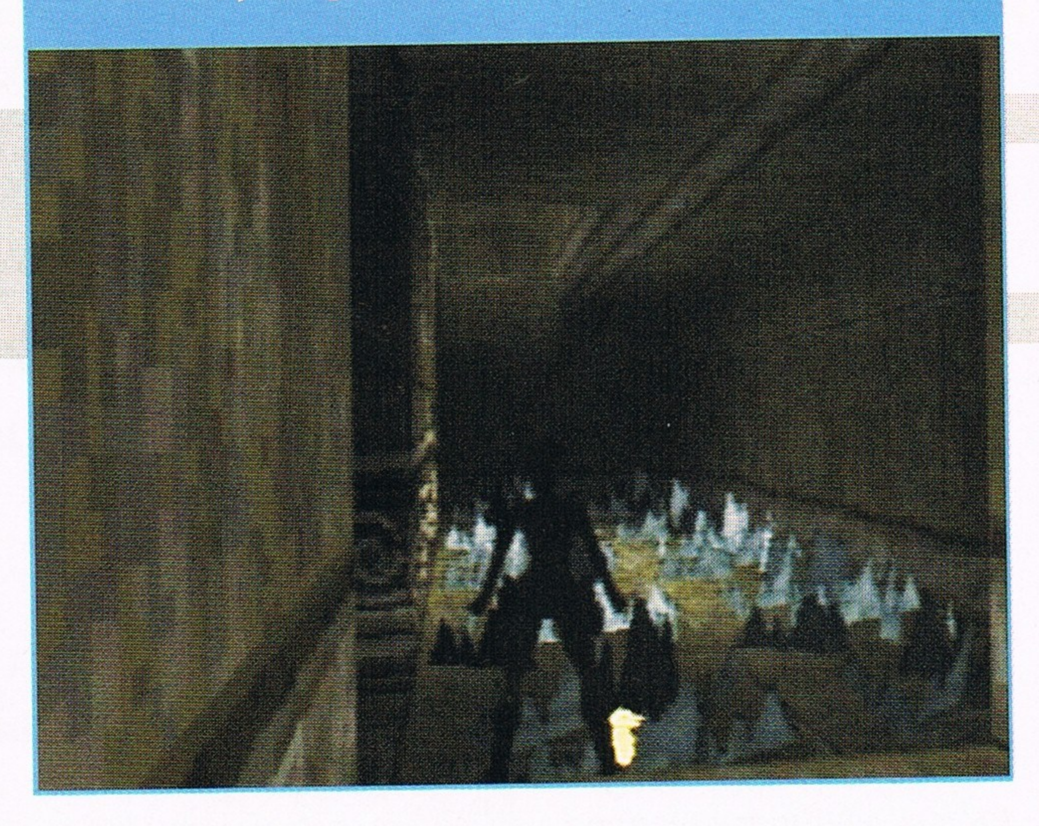
Frente al interruptor hay un túnel que conduce al primer secreto, así que nada por él.

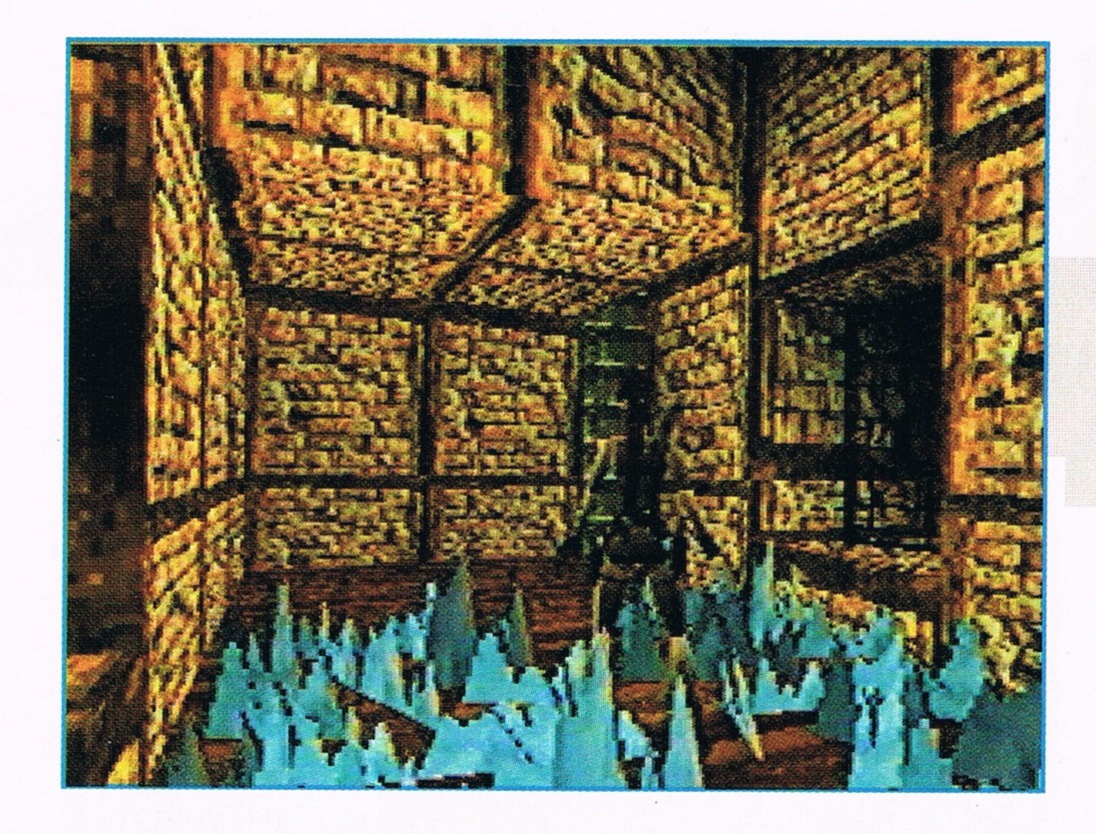
Secreto 2: Dragón de oro

En lugar de subir al ascensor, deja que se cierren las puertas. Tírate al techo cuando pase, gira a la derecha y salta adelante para asirte a la escalera. Sube hasta arriba y anda despacio entre los cristales para recoger el secreto. Ve a la izquierda a darle al interruptor (18), que abre la puerta del siguiente hueco. Cruza para salir de vuelta a la tercera planta y regresa al ascensor.

Secreto 3: Dragón de jade

Tan solo salta hacia delante y sujétate al saliente más alto. Aúpate, recoge el secreto (cuidado con el ventilador de detrás) y cuélgate-suéltate para volver abajo.





baldosas inestables que cruzaste antes. Dales plomo a los dos pistoleros y pulsa el interruptor (13), pero no subas al ascensor. Una vez que haya subido, entra en la piscina que hay al fondo del hueco del ascensor.

Bucea hacia la izquierda y ve escaleras arriba para dar con la Tarjeta de Circuitos (Circuit Board) que quedará a tu derecha. Bucea de nuevo escaleras abajo y a través de la entrada de enfrente para entrar en una sala con una palanca (14) en el rincón. Tira de ella para abrir la puerta de la jaula a la derecha y bucea por ahí para salir a la superficie.

Sal a tierra y mata la rata, luego gírate y salta para asirte al saliente. Aúpate, rueda para quedarte de cara al gángster de arriba, desenfunda y cárgatelo. Salta y agárrate al saliente alto y aúpate al pasadizo del segundo piso.

Elimina a ratas y perro, recorre el pasadizo y rompe la ventana. Crúzala y cuélgate-suéltate al camerino. Pulsa el interruptor (15) para abrir la puerta. Otra parte que tiene tela: deslízate por la pendiente y salta desde el extremo para no tocar el ventilador y agarrarte al saliente. Aúpate y recoge la Llave Decorada (Ornate Key, 2).

Gira a la derecha y sube por los bloques del rincón. Salta a la pendiente y luego al pasadizo de enfrente (lo mejor es saltar de espaldas). Cárgate la rata y ve al borde para saltar el hueco. Ahora tienes un ventilador enfrente. Gírate y salta de espaldas



desde el borde al saliente superior. Repite este truco con el siguiente ventilador. (Ver Secreto 3). Entra en la sala de la caja y tira de ella para poner un interruptor (16) al descubierto. Púlsalo para abrir la puerta.

Empuja la caja de antes a través de la entrada para meterla en el camerino. Súbete a ella y rompe las ventanas inferiores. Entra y empuja el bloque de allí hasta situarlo encima del primero. Salta desde la repisa, agárrate a la caja de arriba del todo y aúpate. Dispara al gángster de arriba, sube a la ventana superior y crúzala.

Vuelve por el pasadizo y salta hacia arriba para asirte al saliente alto (éste se encuentra situado encima del hueco del ascensor) que conduce al segundo piso. Usa la llave (2) para abrir la puerta del fondo a la derecha, volviendo a la trampa del pedrusco del principio. Pasa de un salto diagonal, tírate al agujero, sube la pendiente y pulsa el interruptor (5) para reabrir la puerta que da al tejado.

Sube a la sala de los dos interruptores por la escalera que cuelga. Inserta la Tarjeta de Circuitos en el panel que encontrarás a la izquierda, junto a otra jaula, para activar el interruptor (4) derecho. Acciónalo para alzar la cortina del fondo del escenario.

Baja al escenario por donde has subido y quítale las penas al gángster. Ve por la entrada revelada y mata a los gángsters y al perro (es mejor retirarse a la piscina). En la sala por la que vinieron, tira dos veces de la caja situada a la izquierda, cerca de la pared lateral, (ver mapa) y enfila el pasadizo para pulsar el interruptor (8) con el que volver a bajar el telón del escenario. Retorna a la sala y sube a las cajas, empezando por la que has movido, para llegar a la entrada alta que da a un saliente blanco. Ve por la derecha al balcón y dispara al gángster que sale debajo de ti.

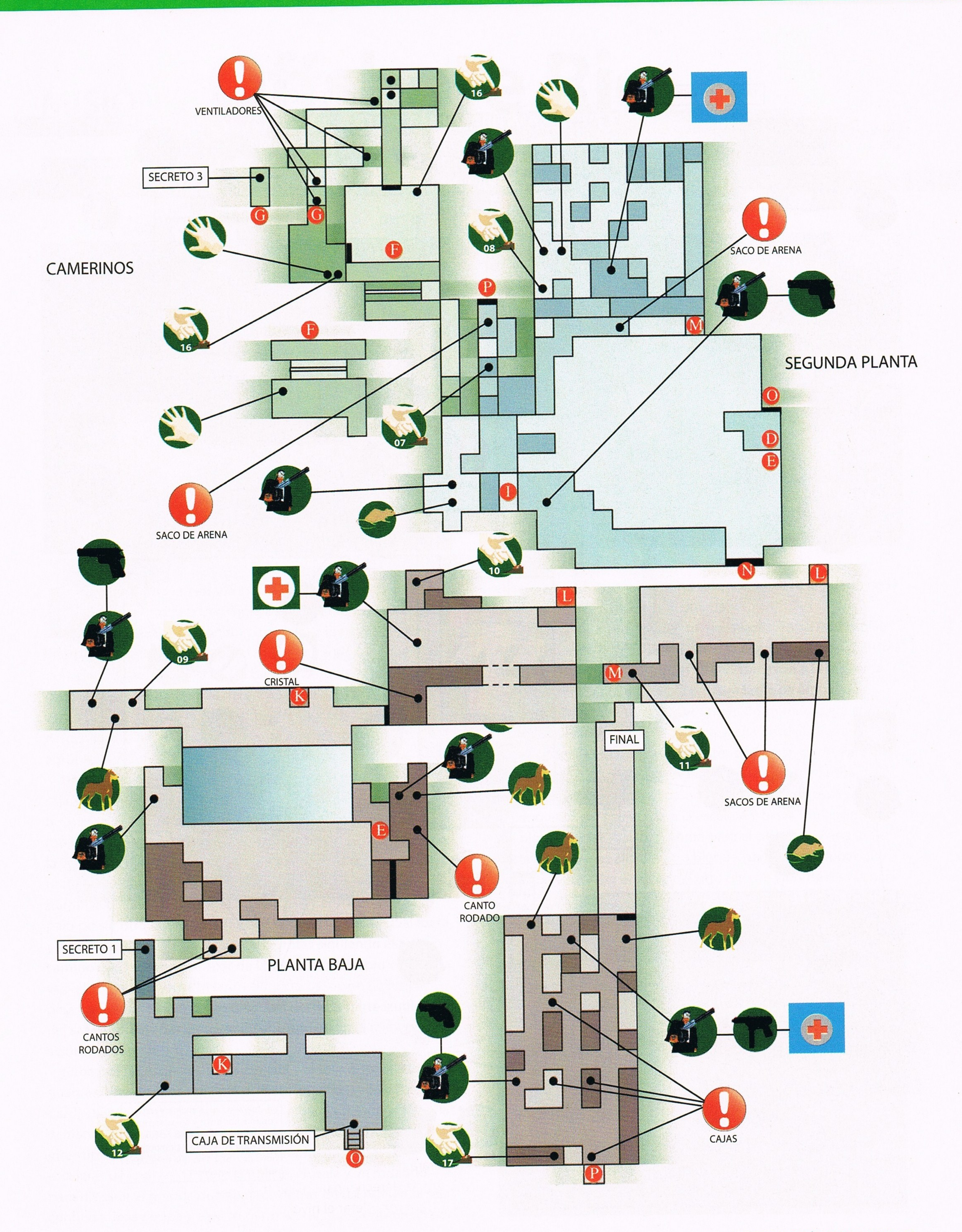
Déjate caer a la sección de madera de la derecha. Salta el agujero para agarrarte al saliente alto de la derecha y aúpate para entrar en una sala con un saco de arena oscilante. Dale al interruptor (7) para abrir la puerta del fondo. Salta a la pendiente de la derecha (si saltas en línea recta el saco te hará polvo) y calcula bien para pasar corriendo el saco de arena.

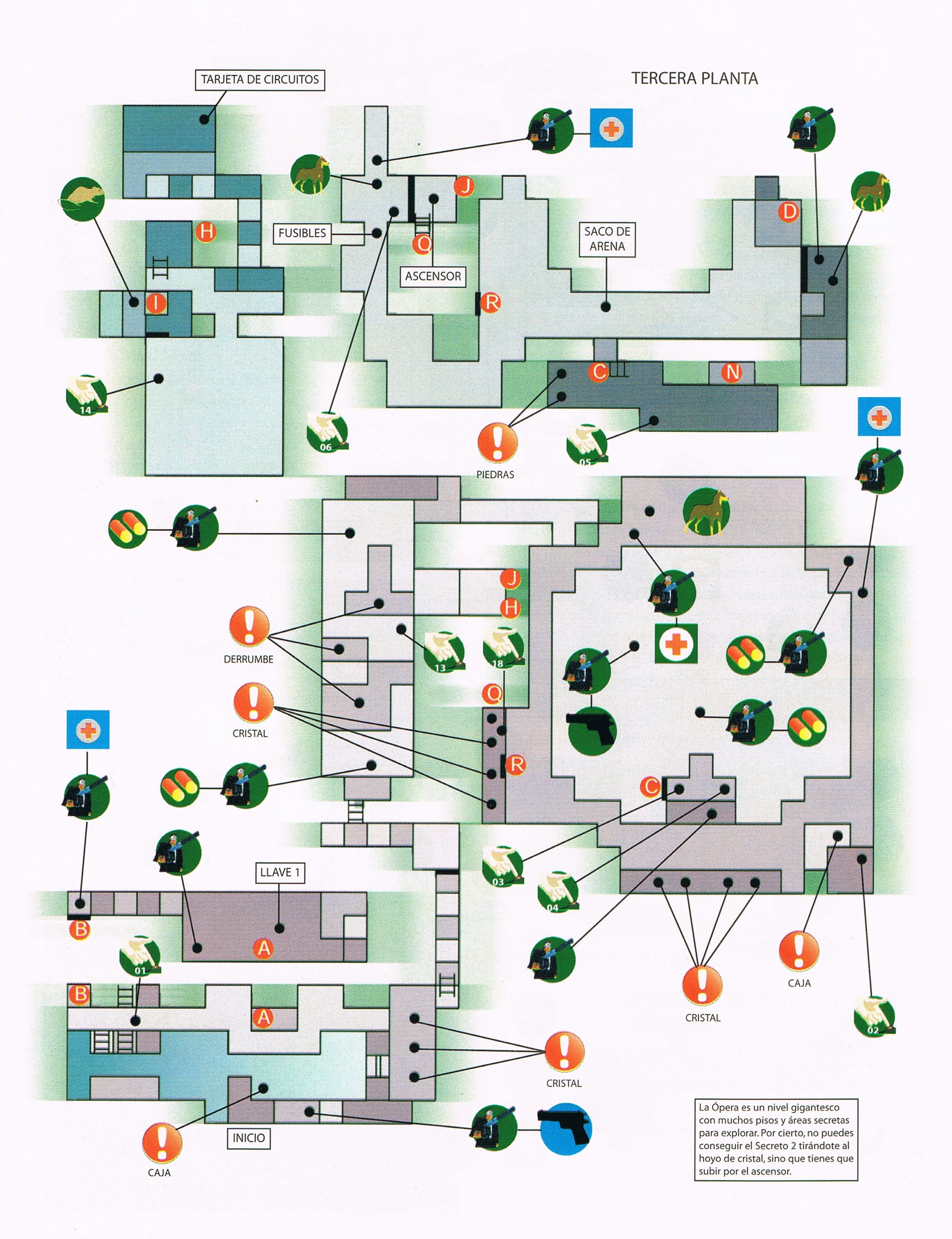
Gírate, cuélgate bajo la caja oscilante y aúpate de inmediato. Gírate y dispara hacia abajo a Bartoli, que va armado con dos pistolas. Si ves que se va y pasa de ti, repite la misma operación hasta que acabes con él.

Déjate caer para matar a perros y gángsters y recoge luego las granadas de Bartoli (y el lanzagranadas, si no tienes). Sube a la caja baja de cerca del final, gira a la derecha y encarámate en la otra caja. Gira a la derecha, salta a la siguiente pila y encarámate a la parte alta.

Da un paso lateral y calcula cuándo dar un salto largo hacia delante para pasar la caja oscilante. Gira a la derecha y salta a la pila en forma de L. Desde el borde de enfrente, gira a la izquierda y da un salto largo a la caja de cerca de la entrada.

Pulsa el interruptor (17) para abrir la última puerta, pero desenfunda las pistolas para ocuparte de otro gángster que te disparará desde abajo. Tírate y cruza la puerta (está al fondo de la sala a la derecha) para hallar una pasarela al hidroavión. Entra en él para completar el nivel.


VENTILADORES
16
SECRETO 3
G
G
F
CAMERINOS
08
SACO DE ARENA
P
16
F
M
SEGUNDA PLANTA
O
07
D
E
I
SACO DE ARENA
10
N
L
L
09
CRISTAL
K
M
FINAL
11
SACOS DE ARENA
E
CANTO
RODADO
SECRETO 1
PLANTA BAJA
CANTOS
RODADOS
K
CAJA DE TRANSMISIÓN
12
O
17
P
CAJAS

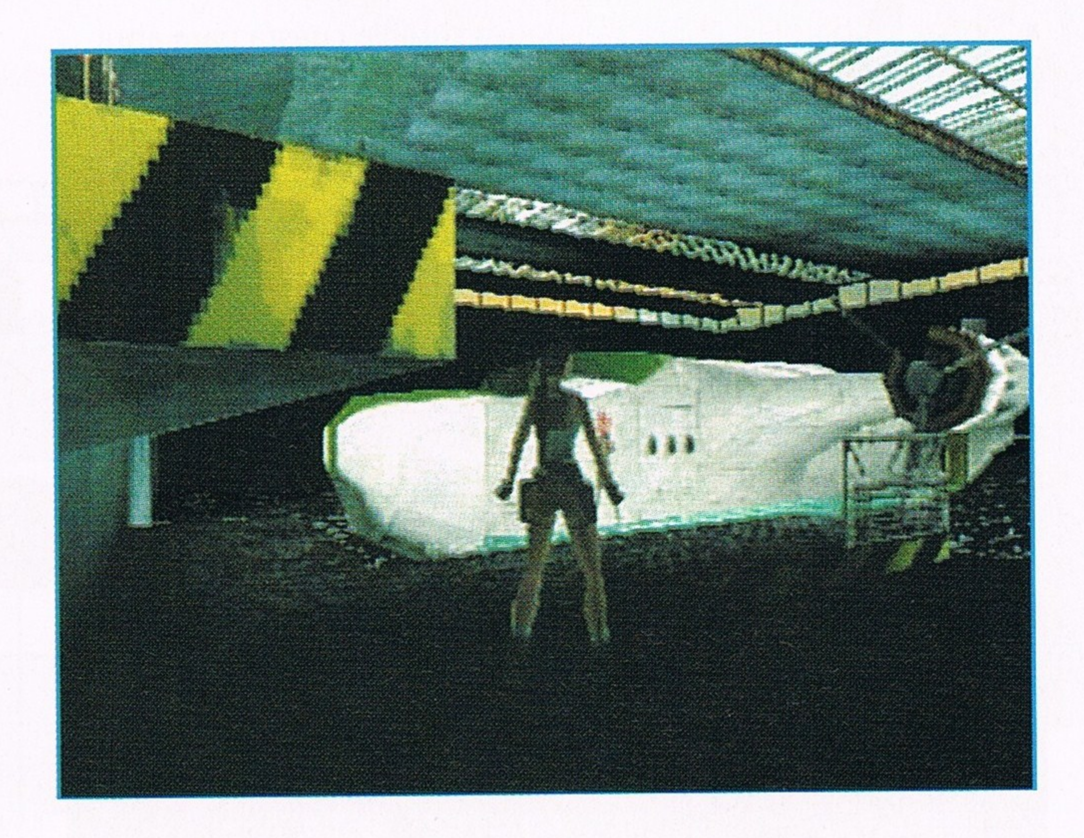


La Ópera es un nivel gigantesco con muchos pisos y áreas secretas para explorar. Por cierto, no puedes conseguir el Secreto 2 tirándote al hoyo de cristal, sino que tienes que subir por el ascensor.

MISIÓN 5 Offshore Rig

LA MAYOR DIFICULTAD DE LA PLATAFORMA MARÍTIMA ES QUE EMPEZARÁS EL NIVEL SIN ARMAS, POR LO QUE SERÁ MEJOR QUE ESQUIVES A LOS GUARDAS FACINEROSOS HASTA QUE DES CON TUS PISTOLAS. PARA ACCEDER A LAS DIFERENTES ÁREAS DEBERÁS HACERTE CON LOS PASES AMARILLO ROJO Y VERDE.





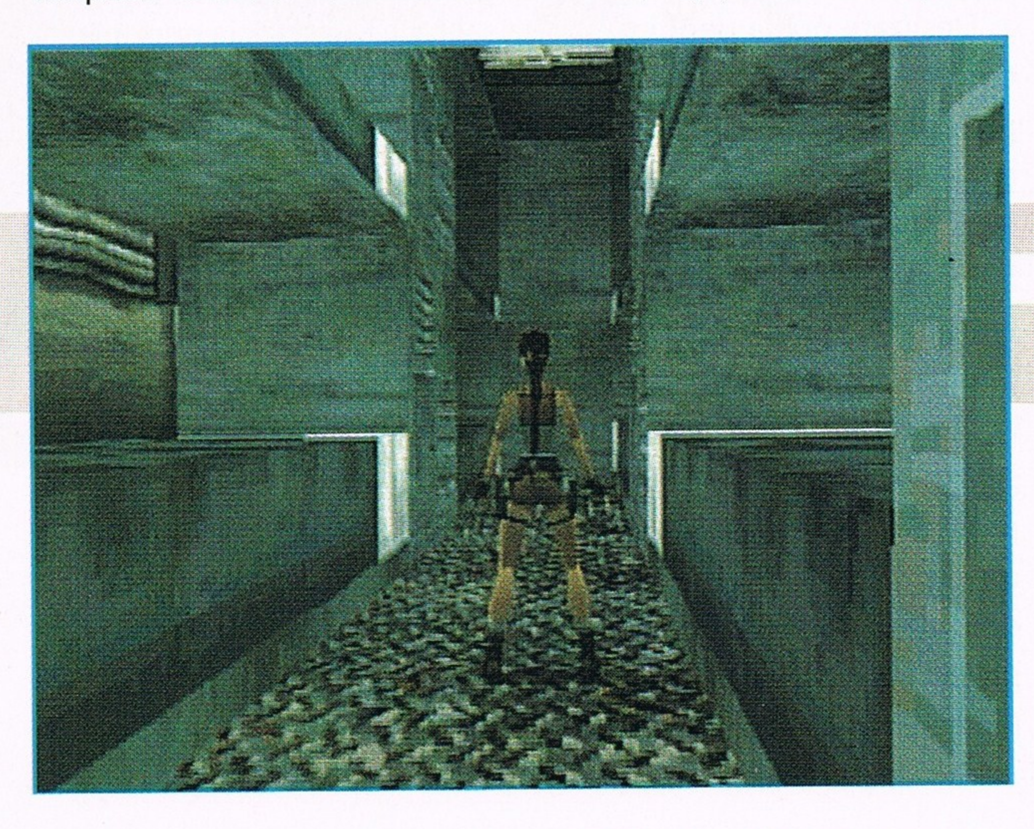
Lara despierta encerrada en una habitación y sin ninguna de sus armas. Tira tres veces de la caja trasera (está oculta en el corredor del fondo) para revelar el pasadizo del interruptor (1). Sólo abre la puerta unos segundos, así que debes despejar un camino hacia ésta a base de empujar y arrastrar más cajas. Empuja dos veces a la derecha la que hay cerca de la ventana, luego tira de la que estaba detrás y empújala a la derecha hacia la caja anterior. De esta manera todas quedarán agrupadas en un lado y te será más fácil llegar a la puerta.

Una vez que hayas escapado, dirígete por la izquierda a la sala, corriendo para dejar atrás a los guardas que vendrán hacia ti. Corre más allá de la pendiente para evitar los barriles rodantes. Sigue a la derecha y atrae al pistolero para que rompa la ventana, de forma que puedas escapar. Gira a la derecha y tírate del saliente para pulsar el interruptor (4) que abre la trampilla de debajo del avión. Sumérgete y entra en el avión para pulsar otro interruptor (5), que detiene las hélices. Sal fuera y dirígete otra vez hasta las ventanas rotas siguiendo el mismo camino que hiciste al escapar de la habitación del principio. Una vez allí debes dar un salto largo al morro del avión (lo mejor para conseguirlo es saltar en diagonal desde la parte izquierda del saliente). Baja por el fuselaje, subiendo en línea recta por el avión, y tírate por la trampilla para dar con tus pistolas.

Sube por las escaleras, tírate al agua y al salir dispara a los guardas. Uno de ellos sostiene el Pase Amarillo (Yellow Pass Card). (Ver Secreto 1.) Úsalo en la caja amarilla situada junto a las ventanas rotas para abrir la puerta de enfrente. Crúzala y dale al interruptor (6) para desactivar la alarma, luego ve por las escaleras de la derecha. Abre la puerta, crúzala y ve rodando para disparar al guarda que aparece detrás de ti. Entra en la sala contigua de la rampa y dale su merecido al guarda que baja por ella (no puedes cruzar la puerta de encima). Abre la puerta de la derecha, crúzala y finiquita al guarda.

Ves a la derecha para hallar un dormitorio. Toma las Pistolas Automáticas de la litera del medio a la derecha y luego la Pistola de Arpones (Harpoon Gun) del último camastro a la izquierda.

Pulsa el interruptor (7) de la primera litera de arriba a la izquierda (mirando hacia el interior del dormitorio) para abrir la trampilla del techo. Salta para asirte a ella desde la litera superior del fondo a la derecha antes de que se cierre. Para ello debes saltar hacia delante y agarrarte a la parte de arriba de la litera de enfrente. Sigue el pasadizo y deslízate de espaldas por la pendiente para sujetarte a la escalera y bajar. Tira hacia fuera del bloque de la izquierda. Ahora pasa al otro lado y arrástralo hasta situarlo más allá del otro bloque, para dejar el lugar que ocupaba vacío. Tira una vez del otro bloque y ponte detrás para



empujarlo cerca de los fuegos. Súbete a él y da un salto largo para aferrarte a la escalera.

Sube y tirotea al guardia del pasadizo para hacerte con el Pase Rojo (Red Pass Card). (Ver Secreto 2.) Ahora sube por las escaleras de enfrente y tírate a la piscina pequeña. Aúpate al pasadizo y vuelve a la sala del interruptor de la alarma (6) para subir por las escaleras de la izquierda. Abate al pistolero y al perro de la sala y pasa corriendo el final de la pendiente para accionar los barriles. Ahora ya puedes subir la cuesta para abrir la puerta del Pase Rojo.

Desde la entrada, mata al guarda de la sala contigua. Luego entra y acaba con los dos guardas que vienen corriendo (¡cuidado con el que te ataca por detrás!). Ahora salta al saliente de la izquierda y avanza hasta que veas un bloque. Empújalo al rincón del saliente. Da la vuelta y tira de él hacia el otro lado, luego ponte detrás y empújalo al borde. Desde el saliente de delante, da un salto largo para agarrarte. Aúpate y da un brinco al pasadizo alto de la izquierda. Síguelo y cárgate al guarda. Pulsa el interruptor (8) de la sala para llenar el primer tanque de



agua. Vuelve atrás y nada al otro lado. Sube, ve a la derecha y salta los tubos para después subir por la rampa. Dale al interruptor (9) para abrir la trampilla que hay en la sala de la puerta del Pase Verde. Vuelve atrás y déjate caer por ella.

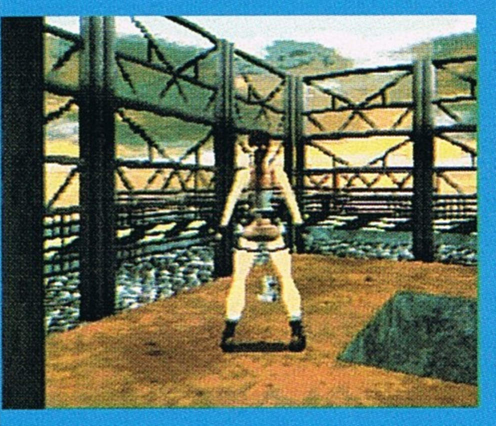
Deslízate por la pendiente para salir a una estancia enorme con agua debajo. Si vas por la izquierda al final de la pasarela, puedes saltar por las plataformas de tu derecha, pero si quieres el secreto te conviene más tirarte al agua. (Ver Secreto 3.) Evita a los submarinistas y sube a los pilares base para dispararles. Sube por la escalera del rincón del fondo a la izquierda para llegar a un saliente. Da un salto largo para asirte a la siguiente pasarela, con lo que un guarda se pondrá a disparar. Aúpate, acribíllalo y afánale la escopeta. Sigue adelante dando un rodeo, salta a la siguiente pasarela y dispara al guarda. Salta a la pasarela junto al muro y dispara al guarda del otro lado (te quedará a la derecha). Luego da un brinco a la parte en forma de L junto al gran pilar. Salta en diagonal a la pasarela, donde puedes romper el cristal para echarle la zarpa al Pase Verde (Green Pass Card).

Vuelve por medio de la pasarela en forma de L a la que hay junto al muro. Encima tiene una entrada, así que sube y sigue el largo pasadizo para hallar una escalera. Sube y tírate por el otro lado para salir en el corredor que da a la sala de la puerta del Pase Verde. Cepíllate a otro guarda que te vendrá de frente y usa el pase para abrir la puerta. Antes de cruzarla, dale otra vez al interruptor (8) que estará en la pared de detrás para volver a llenar la segunda piscina. Zambúllete en ella y bucea por el pasadizo subacuático. Tira de la palanca (10) para abrir la puerta, luego crúzala, sal y sube por las escaleras hasta la salida.

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de jade

Salta a la izquierda desde el saliente de las ventanas rotas hasta el que está al lado y sigue el pasadizo hasta la piscina pequeña. Sumérgete y tira de la palanca (3) subacuática, luego sal del agua. Retorna por el pasadizo y salta al agua. Dirígete a la palanca (2) junto al ventilador que hay en el rincón. Tira de ella para abrir la puerta cercana (a la derecha del ventilador), y aléjate del ventilador para que no te absorba. Arrímate al muro de la derecha para empezar a bucear y pasar a través de la entrada. Pasa buceando por la trampilla abierta y entra por el hueco para alcanzar la sala del ventilador. Recoge el secreto con cuidado. Sal al pasadizo por el hueco otra vez, pero ahora continúa buceando. Acabarás saliendo otra vez a la piscina pequeña. Aúpate y sigue el pasadizo hasta el exterior.





Secreto 2: Dragón de piedra

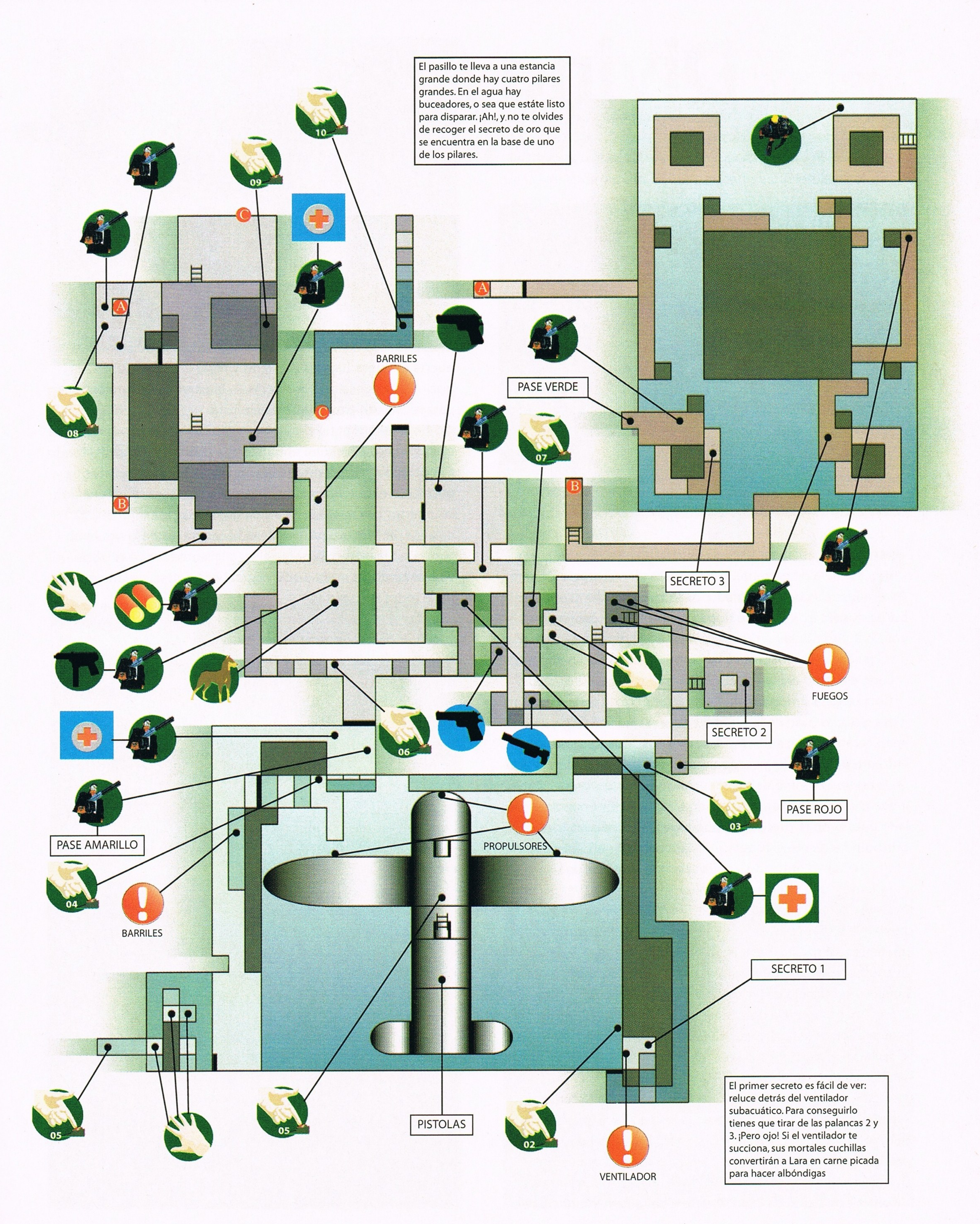
Fácil a más no poder. Tras pelar al guarda del pase rojo, sólo has de subir por la escalera de la izquierda para salir a la cubierta de la plataforma y recoger el secreto.

Secreto 3: Dragón de oro

Nada hasta el pilar grande que hay a la derecha de la pasarela inicial (¡cuidado con los submarinistas!) y sube a su base a recoger el secreto. En éstas te atacarán un par de guardas, así que vete nadando.

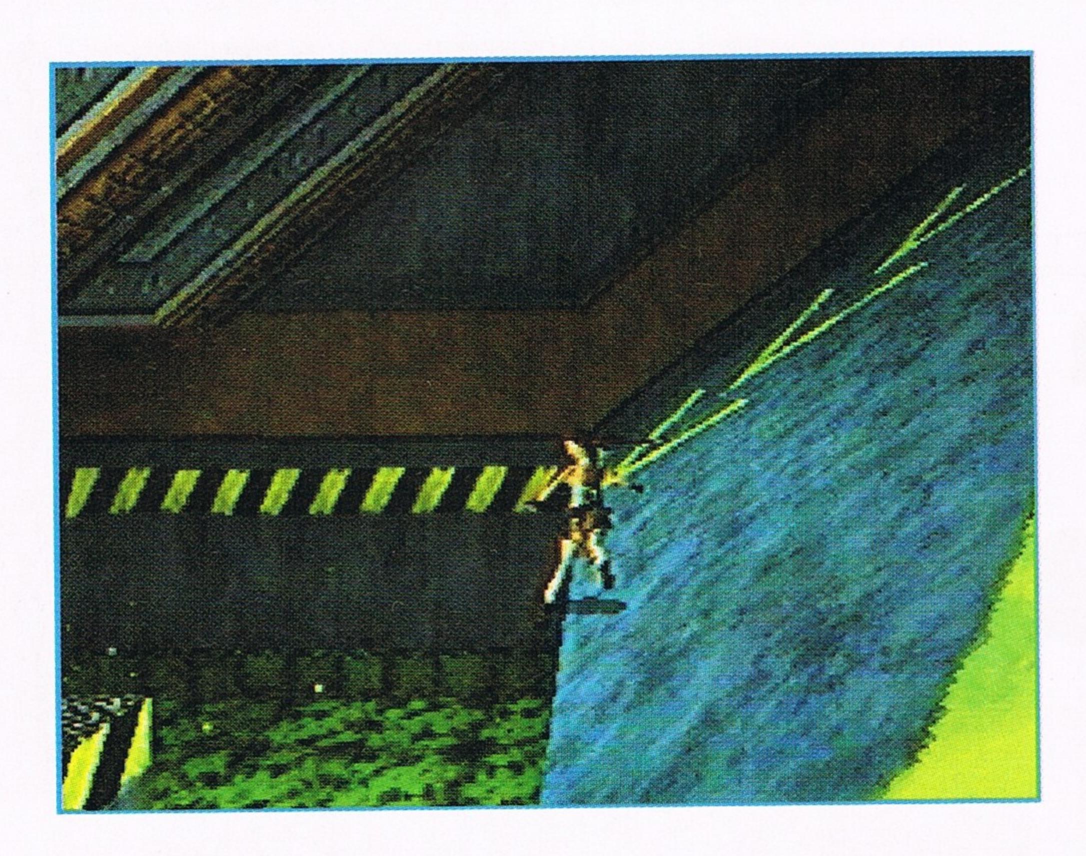
EL ARTE DEL EMPUJÓN

Los impresionantes pectorales de Lara le permiten empujar grandes cajas y bloques. Observa que no puede tirar de ellos a un borde en el que esté ella, ¡de lo contrario quedaría chafada! Así que a veces debes dar la vuelta hasta la parte trasera para empujar ese pequeño espacio adelante.


El pasillo te lleva a una estancia grande donde hay cuatro pilares grandes. En el agua hay buceadores, o sea que estáte listo para disparar. ¡Ah!, y no te olvides de recoger el secreto de oro que se encuentra en la base de uno de los pilares.
10
09
08
A
B
C
BARRILES
PASE VERDE
07
SECRETO 3
FUEGOS
SECRETO 2
06
03
PASE ROJO
PASE AMARILLO
04
PROPULSORES
BARRILES
SECRETO 1
05
05
PISTOLAS
02
VENTILADOR
El primer secreto es fácil de ver: reluce detrás del ventilador subacuático. Para conseguirlo tienes que tirar de las palancas 2 y 3. ¡Pero ojo! Si el ventilador te succiona, sus mortales cuchillas convertirán a Lara en carne picada para hacer albóndigas

MISIÓN 6 Diving Area

EN LA ZONA DE BUCEO TE ENFRENTARÁS CON VARIOS TIPOS ARMADOS CON LANZALLAMAS LETALES. ADEMÁS, TIENES QUE HACERTE CON EL PASE ROJO Y EL AZUL, ASÍ COMO RECOGER DOS CHIPS, UNO PARA ABRIR UNA PUERTA Y OTRO PARA DETENER LA SIERRA MECÁNICA.



Sube las escaleras y da un salto largo para agarrarte a la escalera de enfrente. Sube y pulsa el interruptor (2) para desconectar el ventilador de la piscina. Salta al agua y bucea por el túnel largo de detrás del ventilador para hallar unas granadas. Vuelve y emerge para tomar aire antes de tirar de la palanca (1) subacuática para abrir la puerta del saliente situado enfrente del ventilador.

Cruza y salta de inmediato hacia atrás para disparar al perro y a dos guardas (uno de los cuales empuña una Uzi) que aparecerán por la izquierda. Dispara si puedes a los guardas de enfrente y luego salta por medio de las plataformas al otro lado de la piscina. Primero debes saltar a la que te queda delante, y luego a la de la izquierda, evitando los ganchos poniéndote al lado. Si caes no te preocupes, puedes volver al saliente del principio mediante el túnel subacuático.

Una vez en el otro lado, ve a la sala que contiene una pendiente y una piscina de petróleo (ésta es letal). (Ver Secreto 1). Deslízate por el medio y salta en el último momento para caer en la pasarela de enfrente. Dirígete a la izquierda y sube por la escalera hasta llegar arriba del todo.

Déjate caer por la derecha y sigue el pasadizo hasta ver un agujero en el suelo. Ve a su lado izquierdo, ponte de espaldas a él y da un paso atrás para deslizarte de espaldas por la pendiente y poder así sujetarte al borde. Ahora suéltate y pilla el saliente de debajo, luego aúpate y mata al guarda.

Debajo a la izquierda se puede observar el hueco en la pendiente, donde se halla el Pase Azul (Blue Pass Card). Da un salto largo a través del agujero en la barandilla de la pasarela que quedará a tu izquierda para deslizarte de espaldas al hueco, caer dentro y recoger el pase.

Sube al pasadizo cercano al hueco. Síguelo hasta el final y salta de vuelta a la escalera. Sube otra vez a lo más alto, déjate caer por el agujero y agárrate al borde, como antes. Ve a la derecha y abre la puerta del Pase Azul.

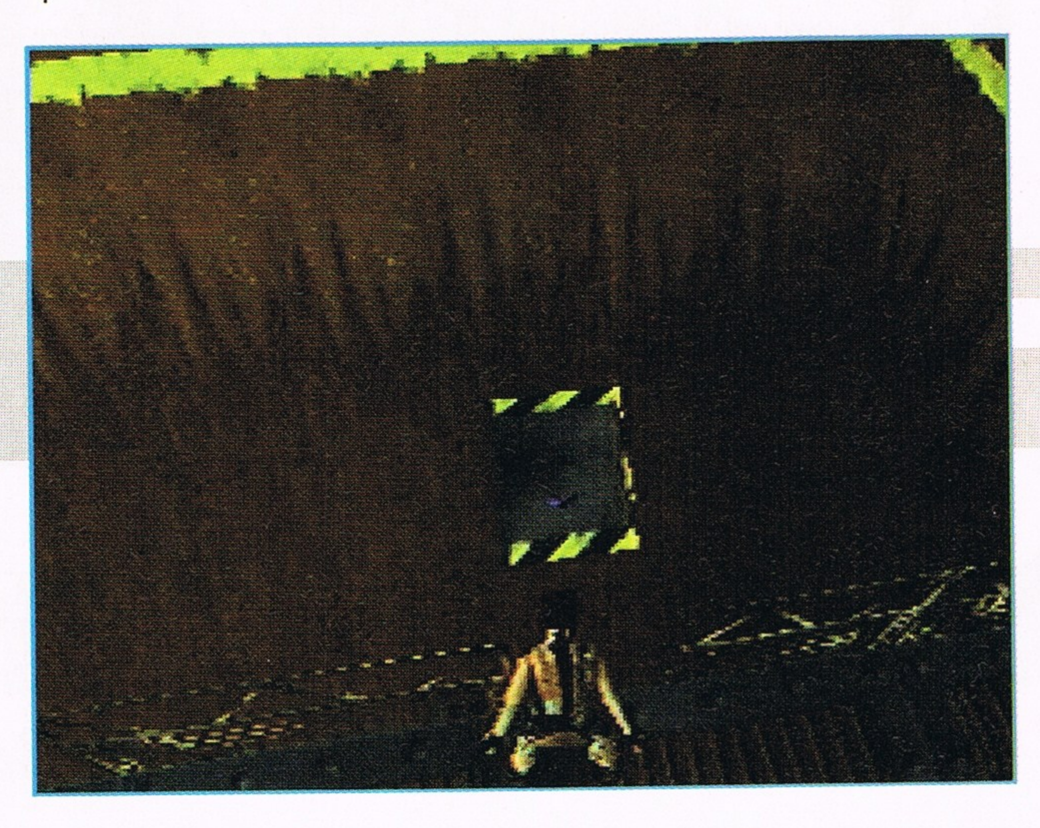
Manténte lejos del tío del lanzallamas que aparecerá por la izquierda al cruzar la siguiente puerta y dispara a la jauría de perros (lo mejor es situarte en el lado derecho de la puerta). Dispara ahora al del lanzallamas desde una distancia prudencial, vete al otro lado del vestíbulo cuadrado y abre la puerta de fuera. Baja las escaleras y mata al guarda junto a la piscina. Empuja la caja que verás en la pared de la izquierda para revelar un panel junto a la puerta.

Ahora salta al agua y métete en el túnel. Atrae al submarinista fuera de la piscina, sube entonces a la plataforma baja del fondo a la derecha y dispárale desde la orilla. Salta de nuevo al agua y bucea por el túnel para tirar de la palanca (3) que abre una de las puertas cercanas. Crúzala y da un rodeo para tirar de otra palanca (4), luego sigue a la derecha y a través de la siguiente puerta y a la izquierda para volver a la superficie de la piscina. Vuelve escaleras arriba hacia el gran vestíbulo cuadrado que tiene todas las puertas.

Dirígete hacia la izquierda y abre la puerta exterior. Sube las escaleras hasta la puerta recién abierta y mata a los tres guardas: no puedes hacer nada para evitar que despegue ese helicóptero, así que no te preocupes.

Ve a la siguiente sala y dale al interruptor (6) de la derecha de la puerta para extinguir temporalmente el fuego más cercano en el corredor estrecho. Cruza rápidamente, cae por la trampilla, recoge el M16 (¡sí!) y retorna a la sala antes de que el fuego vuelva a aparecer.

Dale de nuevo al interruptor (6), pulsa el otro (5) y echa a correr enseguida por el corredor, saltando la trampilla, para recoger el Chip (Machine Chip). Echa a rodar y vuelve antes de que vuelvan a avivarse las llamas.





Ahora vuelve sobre tus pasos hasta llegar a la sala de la piscina e inserta el Chip en el panel que descubriste antes para abrir la puerta. Cruza y dispara al guarda de la siguiente sala desde el pasadizo. Al del lanzallamas te lo puedes cargar desde aquí o pasar corriendo y cargártelo desde el otro lado de la piscina. (Ver Secreto 2). Delante del equipo de buceo hallarás la Pistola de Arpones (si es que aún no tienes una).

Salta a la piscina y bucea por el túnel. Arponea a los buceadores (o atráelos a la piscina y dispárales desde la orilla) y ponte a bucear para salir a la superficie en otra piscina. Sólo puedes salir del agua por la pequeña plataforma del medio a la derecha. Mata a los dos guardas antes de subir al saliente a accionar el interruptor (7).

Vuelve a la sala de la piscina en la que hay la sierra (ya sabes, volviendo por el túnel hasta la piscina y saliendo por la puerta de enfrente) y cárgate a los dos guardas. Cruza la puerta abierta de la izquierda y pulsa el interruptor (8) para desplazar el bloque al centro de la piscina. Úsalo para saltar al otro lado, pero no te acerques aún a esa sierra. Sube por las cajas del rincón y tírate al pasadizo para pulsar el interruptor (9).

Vuelve al helipuerto, librándote de dos guardas y dos perros por el camino, y verás que el centro del suelo se ha desmoronado. Ve allí abajo y por el pasadizo de enfrente para dejarte caer a la sala que hay en medio del vestíbulo cuadrado. Pela primero al del lanzallamas y al guarda, que lleva otro Chip.

LA ASESINA

A diferencia del juego original, Lara ha de vérselas con un montón de adversarios humanos. Éstos se dividen en dos categorías principales: armados y desarmados. Con los primeros, la mejor táctica es guardar la distancia. Para los enemigos armados, procura fijar el blanco desde lejos y luego mantén pulsado el botón de disparo mientras vas pegando volteretas; eso sí, asegúrate de no estar pegado a la pared.

Cruza cualquiera de las puertas y vuelve a la sala de la sierra. Inserta el Chip en el panel cercano a la sierra para detenerla y píllate el Pase Rojo (Red Pass Card) que se encuentra justo debajo de la cuchilla.

Vuelve a la sala central de las cuatro puertas y usa el Pase Rojo para abrir la puerta del medio. Tírate por el agujero y liquida al guarda. Sigue el pasadizo para ir a parar a la sala de la piscina donde antes no podías subir como es debido.

Enfila el pasadizo de enfrente y síguelo, pasando secciones acuáticas y tirándote por la izquierda cuando te encuentres con una puerta cerrada, hasta llegar a una pasarela encima de la última sala. Acaba con los guardas desde arriba y baja luego por las escaleras. (Ver Secreto 3). Acércate al cadáver de en medio de la sala para abandonar el nivel.



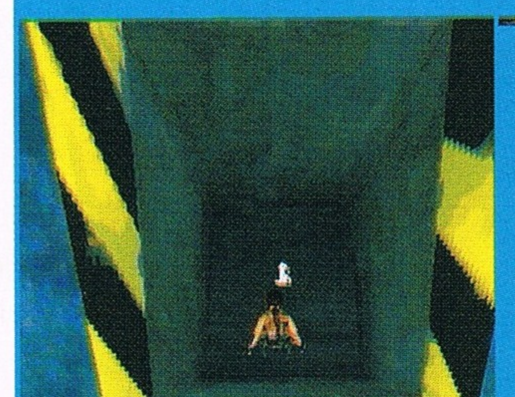
SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra

Deslízate de espaldas por la pendiente para caer en el agujero donde se halla el secreto. Sal fuera por el lado corto para seguir tu descenso.

Secreto 2: Dragón de jade

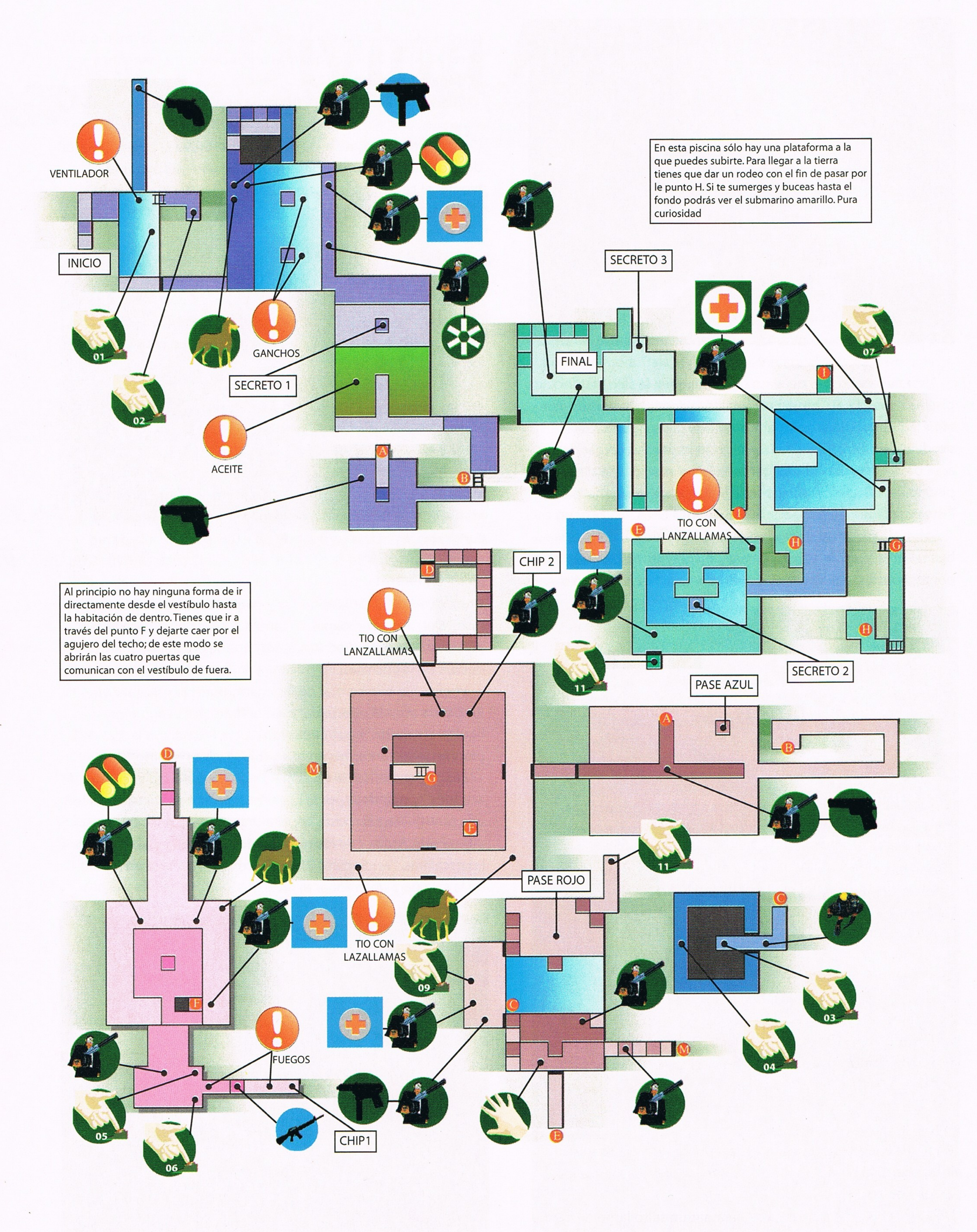
En la pared de enfrente de la entrada, pisa a la derecha del tanque naranja para abrir el panel cercano, dejando un pasadizo al descubierto. Dale al interruptor (11) del fondo para abrir la trampilla de debajo de la piscina. Sumérgete para conseguir el secreto.





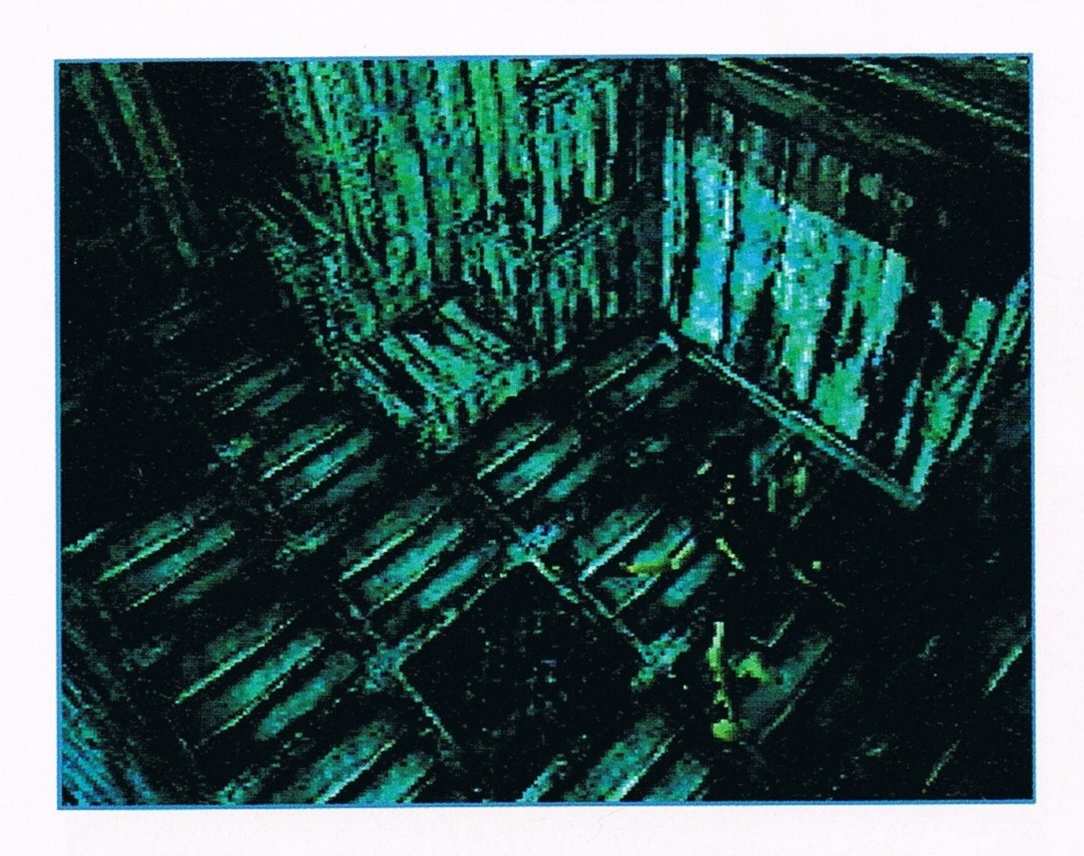
Secreto 3: Dragón de oro

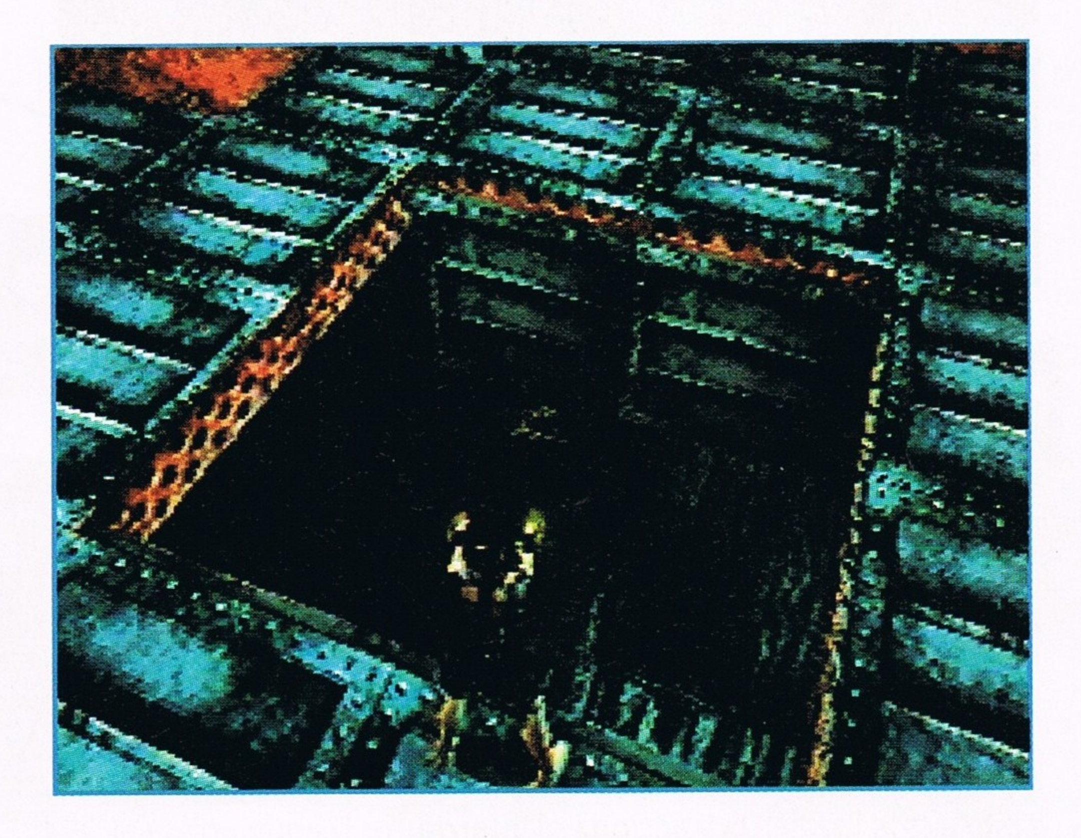
Encontrarás una puerta abierta a la derecha de la última sala. No olvides que no debes acercarte al cadáver de la sala cuando vayas a entrar, o completarás el nivel. Al otro lado de la puerta hallarás el último secreto.


VENTILADOR
INICIO
01
02
GANCHOS
SECRETO 1
ACEITE
A
B
FINAL
SECRETO 3
En esta piscina sólo hay una plataforma a la que puedes subirte. Para llegar a la tierra tienes que dar un rodeo con el fin de pasar por le punto H. Si te sumerges y buceas hasta el fondo podrás ver el submarino amarillo. Pura curiosidad
07
TIO CON LANZALLAMAS
E
H
G
I
CHIP 2
D
Al principio no hay ninguna forma de ir directamente desde el vestíbulo hasta la habitación de dentro. Tienes que ir a través del punto F y dejarte caer por el agujero del techo; de este modo se abrirán las cuatro puertas que comunican con el vestíbulo de fuera.
TIO CON LANZALLAMAS
11
SECRETO 2
PASE AZUL
M
F
PASE ROJO
TIO CON LAZALLAMAS
C
09
03
04
FUEGOS
05
06
CHIP1

MISIÓN 7 40 Fathoms

AL PRINCIPIO DEL NIVEL DE LAS 40 BRAZAS UNOS TIBURONES SEDIENTOS DE SANGRE TE CONFUNDIRÁN CON SU ALMUERZO. PERO SI ESTOS BICHOS TE PARECEN PELIGROSOS, ESPERA A VER LO QUE TE AGUARDA DENTRO DEL BARCO NAUFRAGADO. ALLI DEBERÁS REALIZAR UNA DIFÍCIL CARRERA CONTRARRELOJ PARA PASAR POR EL CORREDOR DE LOS FUEGOS ANTES DE QUE SE AVIVEN.





Lara empieza este nivel en las profundidades del océano con una cantidad de oxígeno que disminuye con gran rapidez. Y lo que es peor, ¡los tiburones locales se han encaprichado de ella!

Gira a la derecha y sigue el rastro de escombros para hallar el barco naufragado. Para entrar en él, baja por el agujero junto al ancla oxidada del rincón izquierdo para acabar saliendo a una piscina. Sal a por aire, pero no te entretengas: los tiburones aún van detrás de ti, preparados para hincarte el diente. Bucea a través del agujero subacuático de la derecha hacia la siguiente estancia, y luego a través de un agujero pequeño (está situado arriba) a una nueva estancia.

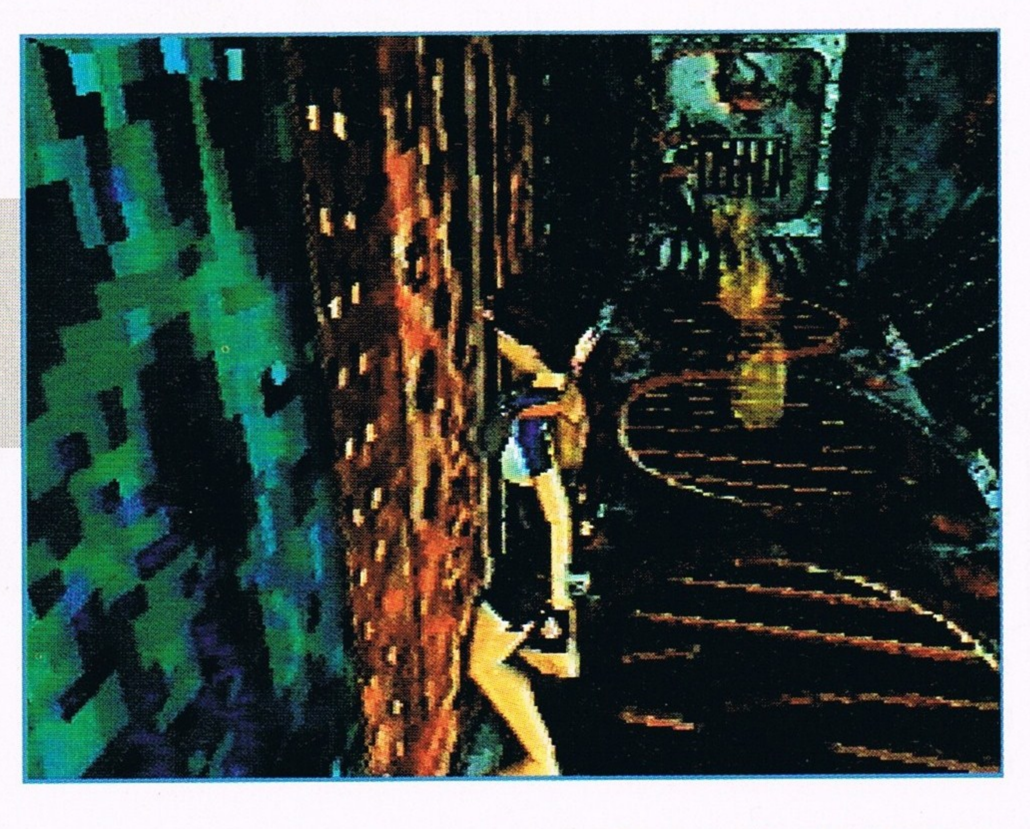
Pasa enseguida a la sala contigua por el siguiente agujero situado a la izquierda. Tira de la palanca (1) del fondo a la izquierda para abrir la trampilla. Bucea hacia abajo y por el pasadizo. Luego pasa por el agujero del techo para emerger en una piscina larga.

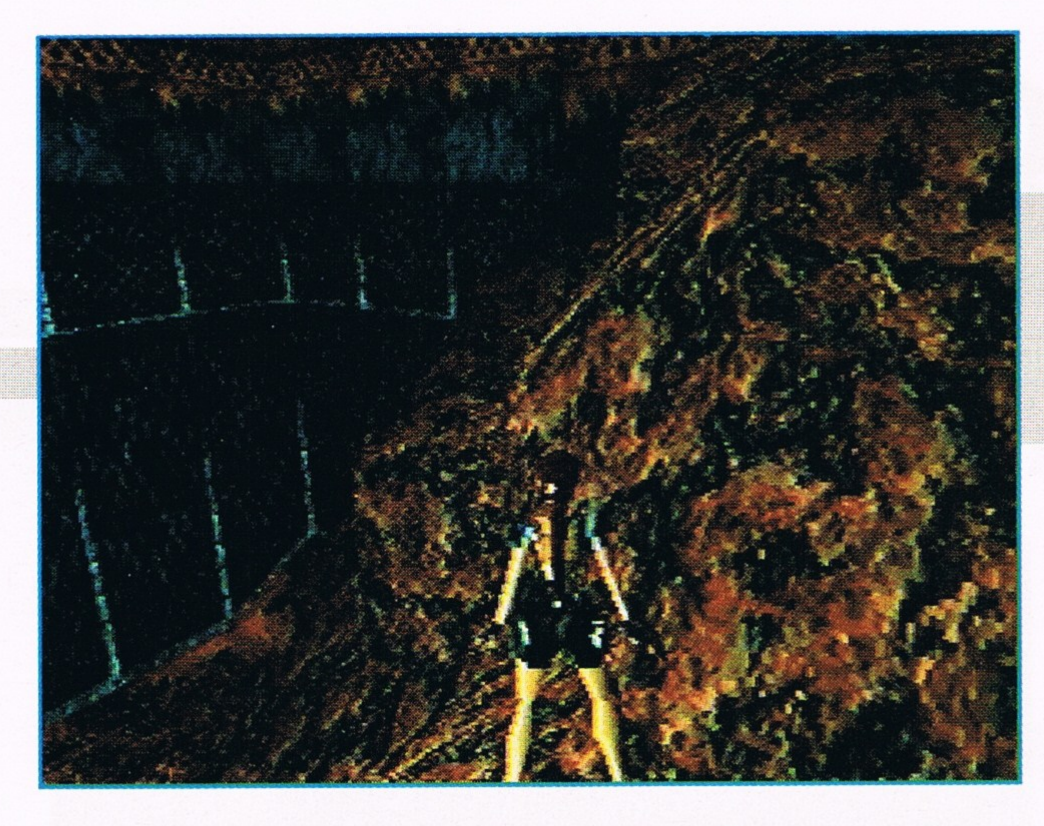
Bucea a través del agujero que hay debajo de la pila de cajas de la derecha para salir a una piscina pequeña. Sal a la superficie por el otro lado y sigue el pasadizo. Dale al interruptor (2) del final para desaguar las piscinas. Vuelve a la más grande y salta mediante las cajas al saliente alto, que lleva a una sala cuadrada. Salta a su interior de espaldas y aúpate otra vez al saliente para atraer al guarda, disparándole entonces desde arriba. (Ver Secreto 1).

Ahora ve hacia la trampilla grande y ponte de espaldas, listo para agarrarte al borde y auparte cuando se abra. Dispara a los guardas de debajo.

Déjate caer y sube por las cajas para dar un salto largo desde la que queda enfrente de la abertura alta de debajo de la barandilla. Una vez hayas saltado, no olvides agarrarte y auparte hasta el saliente. (Ver Secreto 2). Recorre el pasadizo amplio saltando los conductos. Tuerce la primera a la derecha y sube junto a la escalera (a oscuras), agarrándote al saliente, para entrar en la sala pequeña. Dale al interruptor (3) para abrir una puerta en algún otro lugar.

Vuelve a tirarte y sigue por el corredor estrecho. Gira a la derecha para enfilar el pasadizo ancho (fíjate en las llamas del corredor de la izquierda). Síguelo hacia la derecha para hallar la puerta recién abierta. Dentro, dale al interruptor (4) para extinguir los dos primeros fuegos del corredor que has rodeado antes. Va por tiempo, o sea que vuelve allí rápidamente y dale al interruptor (5) junto al segundo fuego antes de salir de ahí de un salto a la izquierda para volver al pasadizo.





ESCARAMUZAS SUBACUÁTICAS

Lara puede hacerse con una Pistola de Arpones que le permite luchar bajo el agua. Sin embargo, casi siempre es mejor (para tu salud) atraer a los enemigos cerca de la superficie, salir del agua y dispararles desde tierra firme. Así que hazlo cuando te sea posible.

Ahora ve a la derecha desde el corredor de las llamas y en dirección el agua poco profunda. Sube por la puerta recién abierta a la izquierda y acciona el interruptor (7) que apaga el segundo grupo de fuegos. También hay un tiempo límite, así que vuelve enseguida por los corredores al interruptor anterior (4), que extingue los dos primeros fuegos, y regresa luego para pasar los fuegos antes de que se aviven de nuevo: tienes el tiempo justo. Acciona el interruptor (6) del final para abrir la puerta y superar esta complicadilla parte del nivel.

Salta al agua, atrae fuera a la barracuda y dispárale desde la misma orilla. Ahora pasa buceando por la trampilla y sube con rapidez por los demás agujeros (ve girando para ir subiendo en espiral) para tirar de la palanca (8) que hay casi arriba de todo. Bucea hacia abajo y pasa por la puerta abierta para darle al interruptor (9). Sube otra vez a toda velocidad por el pozo para salir a por aire. (Ver Secreto 3).

Sal del agua y corre al agujero del final del pasadizo. Caes a una sala rocosa. Ve hacia la izquierda y tírate por otro agujero para salir a una sala enorme. Ve al rincón de la derecha y tira dos veces de la caja: úsala para subir al saliente alto. Acciona el interruptor (10) para hacer que caigan las rocas a la sala enorme que acabas de visitar.

Cuando vuelvas, sube a saltos por las rocas para volver a través del agujero por el que entraste (junto a la escalera de la derecha en el segundo hueco que encontrarás): salta hacia delante y agárrate desde la pared.

Dirígete a la izquierda doblando la esquina para subir al saliente trepando por las rocas. Sigue el pasadizo y pulsa el interruptor (12) que abre una puerta más adelante.

Retorna a la sala, tírate otra vez y sube por el otro agujero situado en el techo (junto a la otra escalera, al lado del hueco por el que has subido antes) para llegar a otra sala rocosa con montones de pendientes.

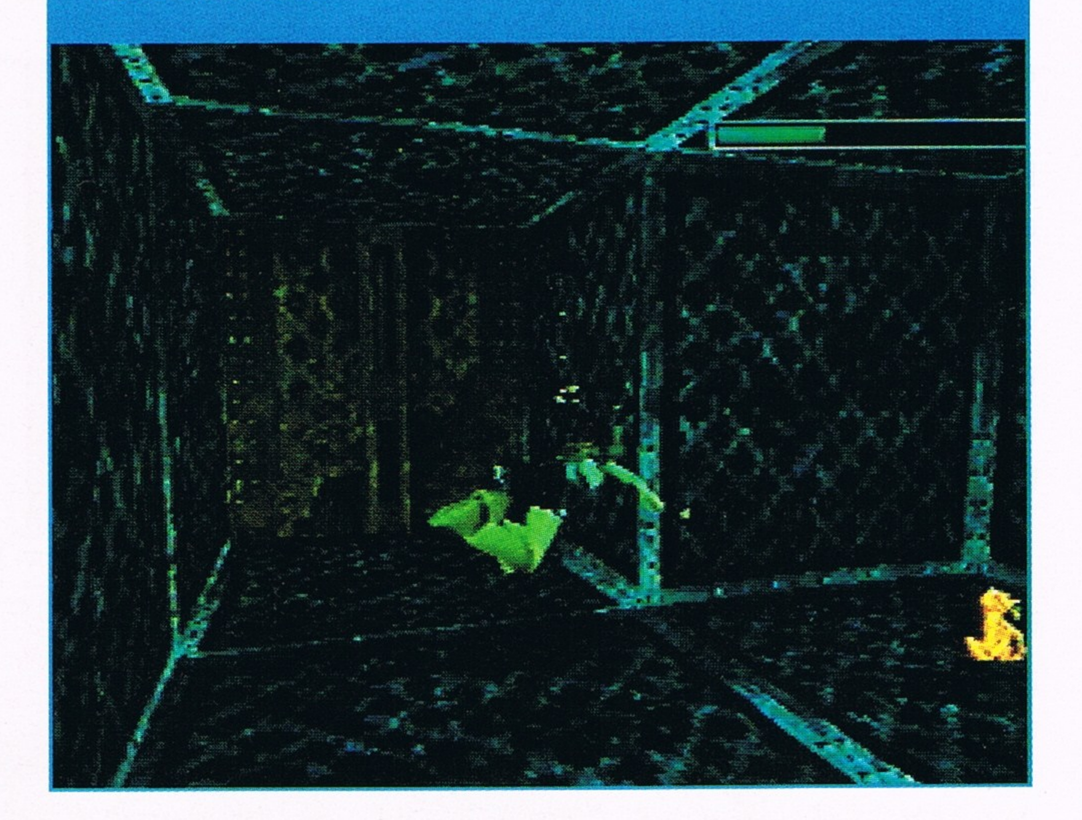
Dirígete a la derecha, salta al lado derecho de la roca inclinada junto a la pared y sube andando hacia la izquierda por las dos siguientes. Ahora da un salto largo en diagonal en dirección izquierda para caer en la roca alta.

Sube a la siguiente roca y trepa al agujero superior. Avanza por el pasadizo y dale al interruptor (11) que llena una piscina que encontrarás más adelante.

Tírate y deslízate de espaldas por las rocas; pasa luego por el agujero para llegar a la sala enorme.

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra
¿Y a esto lo llaman secreto? Tras matar al guarda, rodea la trampilla del centro de la sala para pillártelo.
Secreto 2: Dragón de jade
Tras salir de la sala del agua poco profunda, dale al interruptor de la izquierda: dispones sólo de 16 segundos para alcanzar la puerta secreta. Corre por el pasadizo, saltando los conductos y tuerce a la izquierda para cruzarla. Nada a la cueva subacuática, esquivando tiburones y otros bichos varios, y hazte con tu premio.
Secreto 3: Dragón de oro
Bucea otra vez hasta el fondo y recoge el secreto que se halla a la derecha del pasadizo del interruptor. Prepárate a eludir barracudas mientras subes de nuevo a la superficie.

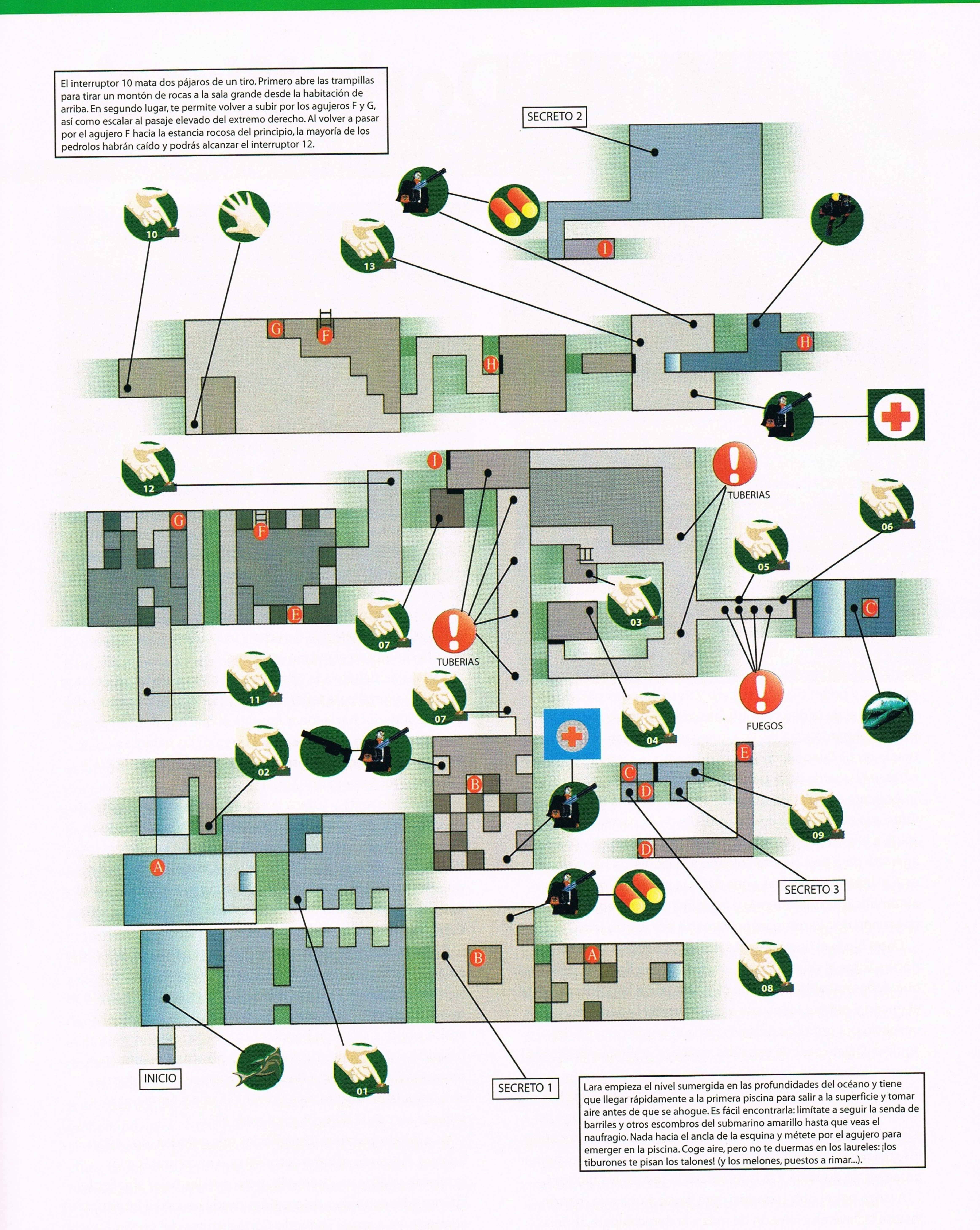


Ve por las rocas, más allá de la trampilla grande, hacia la abertura pequeña y elevada. Sigue el pasadizo tortuoso y salta a la piscina profunda. Ten cuidado con el hombre rana cuando te sumerjas para encontrar el túnel subacuático.

Nota: más vale que lo pases de largo, aunque si eres lo suficientemente valiente puedes intentar acabar con él antes de continuar. Si dispones de la pistola de arpones, controla tu reserva de aire y dale su merecido.

Sal del agua al final del túnel y dispónte a luchar con dos guardas. Pulsa ahora el interruptor (13) para abrir la última puerta. Crúzala para salir.

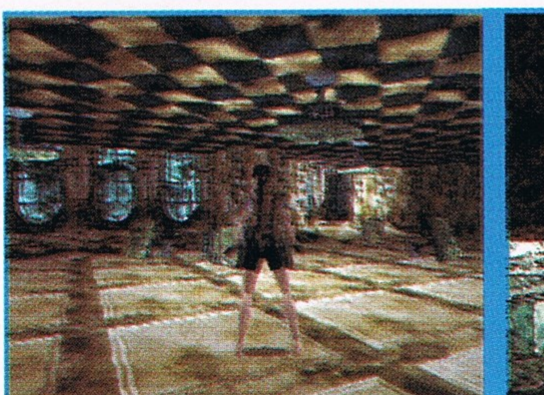
El interruptor 10 mata dos pájaros de un tiro. Primero abre las trampillas para tirar un montón de rocas a la sala grande desde la habitación de arriba. En segundo lugar, te permite volver a subir por los agujeros F y G, así como escalar al pasaje elevado del extremo derecho. Al volver a pasar por el agujero F hacia la estancia rocosa del principio, la mayoría de los pedrolos habrán caído y podrás alcanzar el interruptor 12.



Lara empieza el nivel sumergida en las profundidades del océano y tiene que llegar rápidamente a la primera piscina para salir a la superficie y tomar aire antes de que se ahogue. Es fácil encontrarla: limítate a seguir la senda de barriles y otros escombros del submarino amarillo hasta que veas el naufragio. Nada hacia el ancla de la esquina y métete por el agujero para emerger en la piscina. Coge aire, pero no te duermas en los laureles: ¡los tiburones te pisan los talones! (y los melones, puestos a rimar...).

MISIÓN 8 Maria Doria Wreck

DURANTE TU PASEO POR EL INTERIOR DEL MARIA DORIA DEBERÁS HACERTE CON TRES CORTACIRCUITOS PARA EXTINGUIR LAS LLAMAS. ADEMÁS, NECESITARÁS LA LLAVE DEL CUARTO DE DESCANSO, LA OXIDADA Y LA DEL CAMAROTE.





Tírate al agua. Mata al hombre rana o escabúllete de él. Ve por el pasadizo subacuático. Sal a la superficie y toma el paquete médico grande. Deslízate de espaldas por la pendiente y agárrate al borde. Tírate a las baldosas inestables y agárrate al caer, aunque de todas formas perderás un poco de energía.

Dispara a los dos guardas que encontrarás si vas hacia la izquierda y métete en la sala por donde han salido, que tiene el mobiliario vuelto hacia arriba (Ver Secreto 1). Tira una vez del bloque de la derecha, ve a la parte de detrás, empújalo y luego empújalo dos veces más desde el otro lado hasta encajarlo en el corredor oscuro. Haz lo mismo con el bloque que estaba detrás del que has movido para así encajarlo también en el corredor y poder tirar del tercero y descubrir dos pasadizos.

Ve por el de la derecha y déjate caer tras desenfundar las pistolas, a punto para los tres guardas que llegan (incluido uno detrás de ti). Cuando ya críen malvas, ve a la estancia grande y cárgate al guarda de la pasarela de encima.

Acércate a la plataforma inclinada del fondo a la derecha junto a la pasarela superior y salta desde su parte más alta para asirte a ella. Aúpate, ve a la izquierda, déjate caer de espaldas y agárrate para desplazarte colgado a la izquierda hacia donde está el malo muerto. Tras agenciarte la munición de su automática, desplázate más a la izquierda para repetir la operación de agarrarte y encaramarte por el otro lado.

Corre hasta el final y da un salto largo hasta el saliente del rincón. Toma el primer Cortacircuitos (Circuit Breaker) de los tres que debes encontrar y déjate caer. Dirígete a la izquierda hasta el rincón y métete luego por el pasadizo de la derecha. Anda despacio por entre los cristales hacia el borde cercano del agujero. Déjate caer de espaldas, agárrate, suéltate y sujétate al saliente inferior.

Súbete a tomar la Llave del Cuarto de Descanso (Rest Room Key, 1). Gírate, salta desde el borde para agarrarte al lado opuesto del agujero y encarámate. Pasa poco a poco por entre los cristales y vuelve a la estancia grande. Regresa por el primer pasadizo (te quedará a la izquierda) a la sala de los bloques.

Avanza por el otro pasadizo para llegar a una sala marrón. Inserta la llave en el rincón de más a la derecha para abrir las ventanas. Pulsa el botón (1) que está justo a la izquierda a fin de abrir las ventanas de enfrente; rueda para disparar al guarda que sale de allí. Dale al interruptor (2) situado en las ventanas que has abierto para abrir la puerta superior que hay en la sala con la pasarela de arriba. Antes de volver hasta la sala y desplazarte con las manos hacia allí (volviendo a subir por la plataforma del fondo a la derecha), dale de nuevo al interruptor de delante para cerrar las ventanas.

Cruza la entrada superior y ve al pasadizo de las puertas. Abre la segunda a la derecha, crúzala y cuélgate-suéltate. Lleva el bloque que quedará a tu derecha al otro rincón a base de tirones y empujones para poder poner el otro encima. Recuerda que antes debes pulsar el interruptor (3), para después estirar una vez el otro bloque, subirte y cruzar la puerta abierta. Sigue el pasadizo hasta una sala y ve luego al pasadizo contiguo, disparando al guarda. Ve a la siguiente sala y tira del bloque de enfrente para encontrar la Llave Oxidada (Rusty Key, 2). Luego lleva el bloque debajo del interruptor (4) de la esquina. Sube, púlsalo para abrir la puerta y sal de nuevo al corredor de las puertas. Encamínate a la derecha y usa la llave para abrir la puerta situada en el mismo corredor.

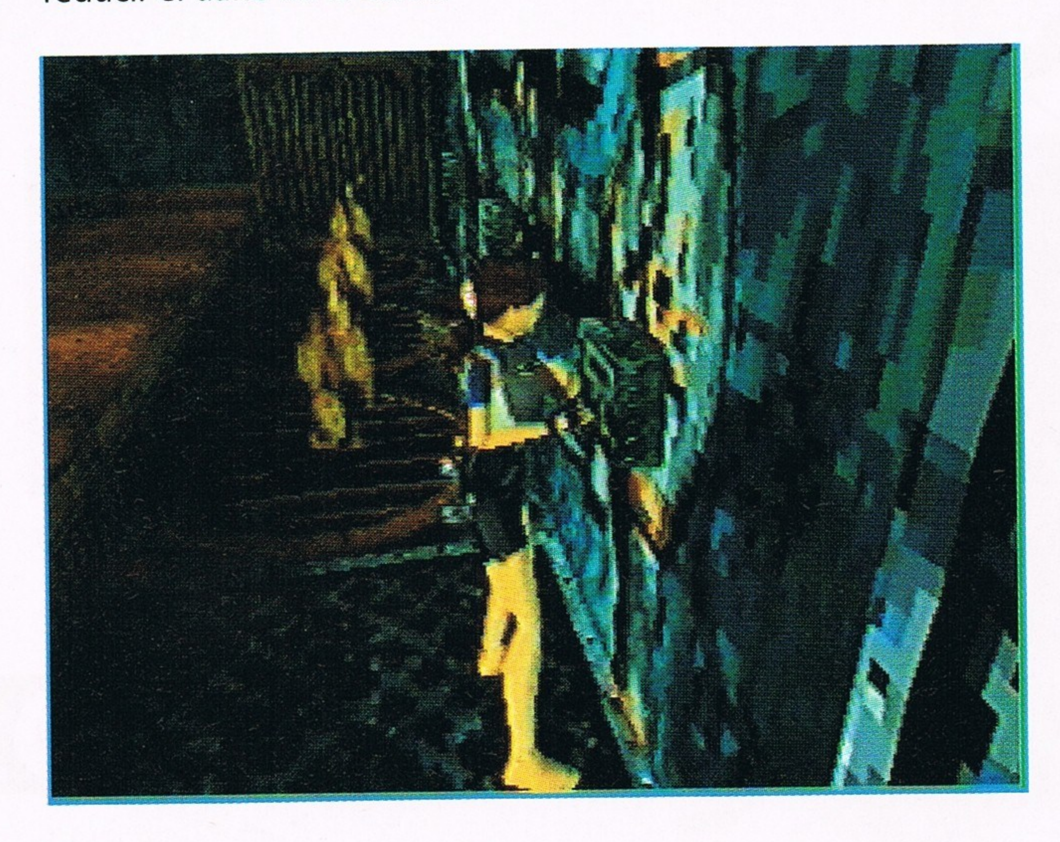
Cuélgate-suéltate a la sala y lleva el bloque de tu izquierda al final del saliente para tener espacio y poder tirar dos veces del bloque superior hacia fuera. Empuja el que hay detrás y sigue el pasadizo hasta la siguiente sala. Corre por las baldosas inestables, saltando los barriles que vienen rodando por la derecha. (Ver Secreto 2).

Sigue todo recto y sube a la entrada de la sala y cárgate al guarda. Tírate por el agujero central a una balsa de madera. Sumérgete hacia la palanca situada al lado de la escalera rota (5) y tira de ella para abrir durante unos instantes una puerta que hay en la sala de encima. Vuelve a subir enseguida por el agujero (desde el lado de la balsa es más fácil) y crúzalo para darle al interruptor que hay allí (6).

Cruza la siguiente puerta, deslízate de espaldas (al lado de la palanca) por la pendiente hacia la trampilla que se abre y sujétate al saliente para auparte justo antes de que se cierre y quedarte de esta manera encima de ella (si vas demasiado aprisa, ponte a saltar de pendiente a pendiente). Sube al pasadizo y dale al interruptor (7) para abrir una puerta en el otro pasadizo de encima de la sala de la balsa. Salta cuesta arriba por la pendiente para volver a la sala y entra por el saliente alto de la derecha para subir allí.

Ve a la sala grande y dispara a los tres guardas (dos están debajo). Pulsando el interruptor (8) que encontrarás a la izquierda se abre una trampilla, pero puedes bajar al saliente inferior sólo con saltar de espaldas desde cerca del interruptor y agarrarte. Ve a por el Segundo Cortacircuitos del rincón. Dale al

interruptor (9) que hay en este mismo nivel para vaciar la piscina de la balsa. Acércate al rincón donde hallaste el Cortacircuitos y la trampilla del otro lado se abrirá temporalmente: corre hacia allí y sube. Regresa a la sala de la balsa y cuélgate-suéltate por el agujero hasta la balsa para reducir el daño de la caída.



Abre la puerta de válvula del rincón y ve pasadizo arriba para subir a un pasadizo rojo. Tírate al final para hallar el Tercer Cortacircuitos. Dale al interruptor del rincón (10) (el primero que viste al bajar a esta sala), sube de vuelta al pasadizo, gira a la derecha y luego otra vez a la derecha para tirarte por la trampilla abierta de regreso a la sala marrón. Ahora mata a los dos guardas. (Nota: si no alcanzas el cortacircuitos, haz esto en primer lugar y dale luego al interruptor de la sala marrón para cerrar las puertas).

Retorna, saliendo por la puerta de la sala donde estás y girando luego a la izquierda, al lugar por el que te dejaste caer por primera vez a través de las baldosas inestables. Salta a la piscina pequeña del rincón de esta sala y bucea por el túnel hasta que empieces a subir hacia arriba y encuentres una palanca (11) de la que debes tirar; luego sube a la superficie. Sal enseguida para disparar a los tres guardas. Inserta uno a uno los Cortacircuitos (el lugar está justo a la derecha de la puerta) para extinguir las llamas.

Tira tres veces del bloque y úsalo para subir al pasadizo de encima. Mata al guarda y dale al interruptor (12). Ahora vuelve al pasadizo y desde el saliente da un salto largo al otro saliente de enfrente. Da otro para asirte al siguiente saliente, luego repítelo y salta al pasadizo del final. Tírate al agua. Bucea hacia el pasadizo de la luz parpadeante. Sube a tierra, avanza y dispara a la barracuda desde la parte poco profunda.

Ahora bucea a través de la piscina grande al pasadizo del fondo a la izquierda. Mata al guarda y entra en la estancia grande que mira al mar. Abre la puerta del fondo y crúzala. Dale al interruptor (13) y vuelve enseguida por la sala que mira al mar a la puerta de enfrente antes de que se cierre. Empuja el bloque para revelar un interruptor (14). Acciónalo para abrir una trampilla. Vuelve a través de la sala con vistas al mar y gira a la izquierda al final. Enciende una bengala y recorre el pasadizo oscuro de la derecha para hallar el portillo abierto.

Tírate al agua y pasa buceando los tiburones y barracudas. (Ver Secreto 3). Sigue la caverna hacia la derecha (fuera de la sala con vistas al mar) para encontrar la Llave del Camarote (Cabin Key, 3). Vuelve a la sala que da al mar y ve por el pasadizo del fondo a la derecha. Enciende una bengala y usa la Llave del Camarote para abrir la puerta. Dale al interruptor (15) de dentro para abrir una trampilla en la sala de la vista al mar.

Vuelve allí y tírate por el nuevo agujero para ponerte detrás de la caja y empujarla foso abajo. Súbete a ella y dale al interruptor (16) para abrir una trampilla en el techo del camarote, que ahora te quedará a la derecha. Regresa allí y sube. Sigue el pasadizo y déjate caer a una sala grande con agua en el fondo. Pela a los dos guardas de debajo y tírate desde el hueco de la derecha (mirando desde la entrada) a la plataforma para alcanzar la pasarela inferior. Hazte con los objetos de los malos y recorre el pasadizo oscuro (justo enfrente del lugar por el que has entrado a la sala) para hallar tres cartuchos de M16.

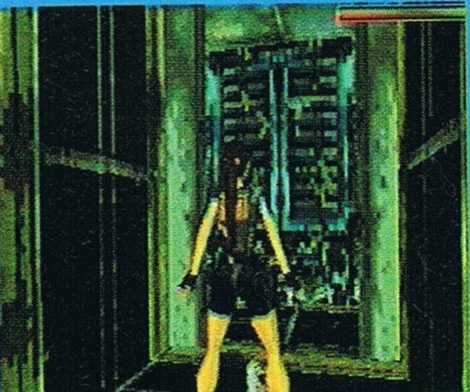
Deslízate al agua evitando el cristal. Esquiva a los submarinistas y dirígete a los barriles marrones. Baja nadando a su izquierda y pasa por la amplia abertura. Sigue el pasadizo mientas esquivas a las molestas anguilas. Sal a la sala azul a tomar un poco de aire y bucea hasta la sección mohosa-metálica de enfrente.

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra

Enciende una bengala y salta en el rincón de cerca de la izquierda para agarrarte al saliente de arriba y llegar al pasadizo oscuro. Mata al guarda y síguelo hasta el final.





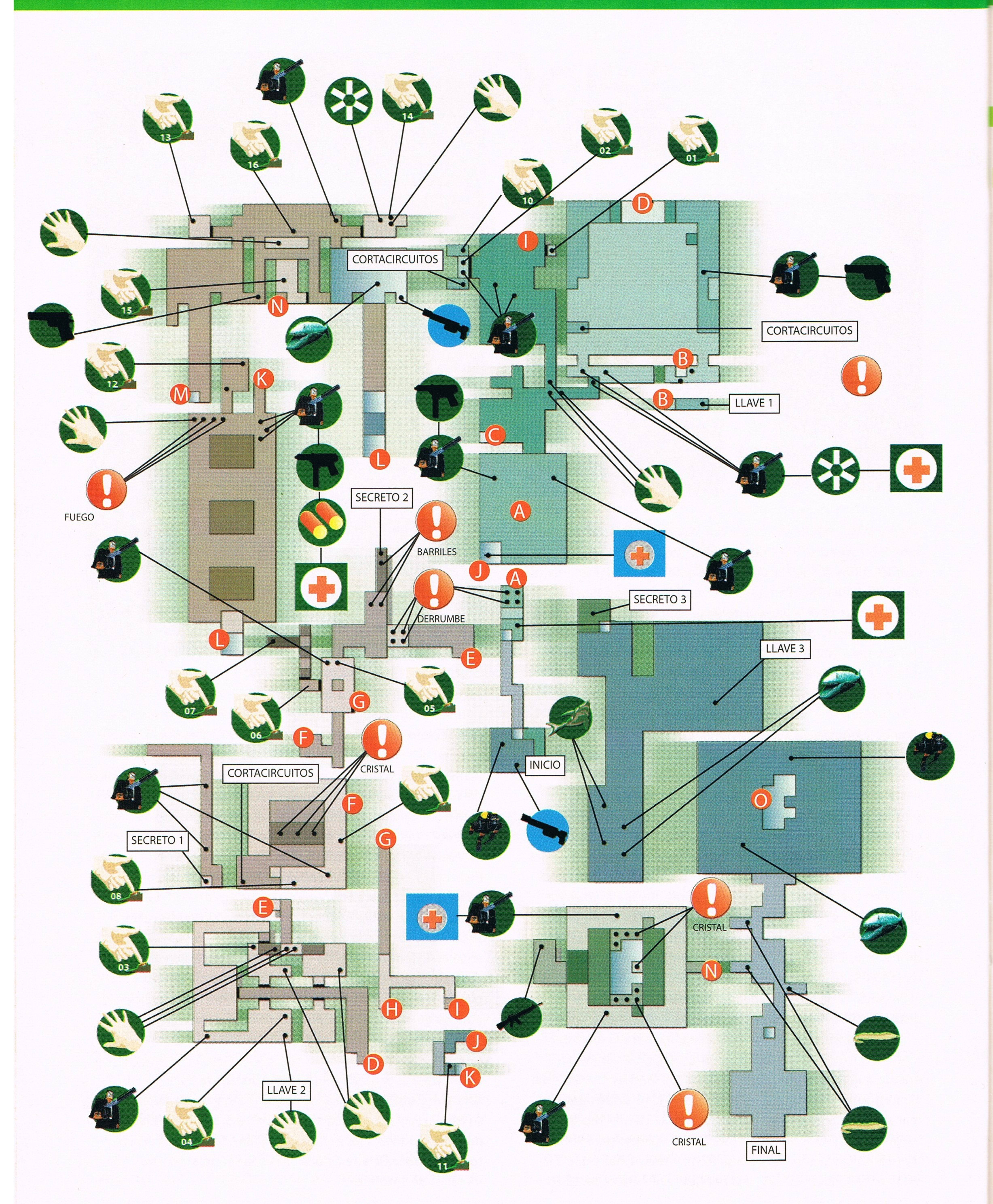
Déjate caer para recoger el secreto. Sube otra vez y mata a otro guarda en tu camino de regreso.

Secreto 2: Dragón de jade

Encarámate al lugar de donde vinieron los barriles y dispónte a esquivar unos cuantos más: da una voltereta hacia atrás y salta a izquierda y derecha. Vuelve a subir ahí y píllate el secreto.

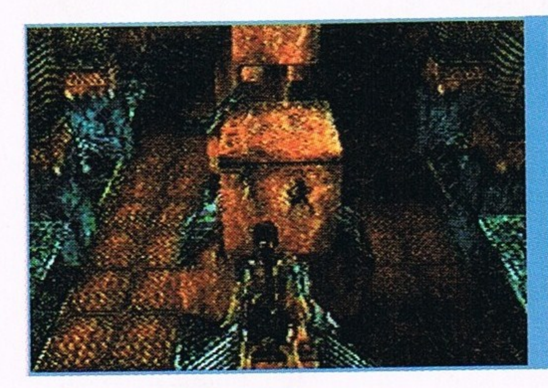
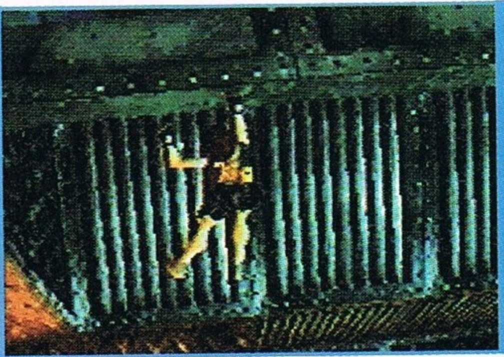
Secreto 3: Dragón de oro

En lugar de ir a la derecha, ve recto hacia el pillar brillante. Sube buceando por detrás de él para emerger en una cueva con el secreto. Este sitio también sirve para tomar aire al ir a por la Llave del Camarote.


13
16
14
02
01
10
D
I
CORTACIRCUITOS
15
N
CORTACIRCUITOS
B
12
K
M
B
LLAVE 1
C
L
FUEGO
SECRETO 2
A
BARRILES
J
A
DERRUMBE
SECRETO 3
L
E
LLAVE 3
07
05
G
06
F
CRISTAL
INICIO
CORTACIRCUITOS
F
O
SECRETO 1
G
08
E
CRISTAL
03
N
H
I
J
D
K
LLAVE 2
04
11
CRISTAL
FINAL

MISIÓN 9 Living Quarters

LOS ALOJAMIENTOS TIENEN UN PAR DE ZONAS COMPLICADAS. PUEDES AHORRARTE UNA DE ELLAS SI SIGUES EL ATAJO Y PUEDES RESOLVER LA OTRA GIRANDO EN EL AIRE PARA AGARRARTE A LA GRIETA DE LA SALA INCLINADA. AL FINAL, DEBES CONSEGUIR LA LLAVE DEL TEATRO PARA ANEGAR LA SALA DE CUADROS Y ALCANZAR LA SALIDA.



Pasa nadando por el agujero que tienes enfrente y tira de la palanca (1) que hay a su izquierda para abrir la trampilla de encima. Sube por ella a la superficie y ve a la izquierda. Mata al guarda que llega. Ve a la estancia grande y salta hacia arriba (por los bloques de enfrente de la puerta) y al otro lado del motor. Métete por el pasadizo rojo del fondo a la derecha y síguelo. Tírate al pasadizo inferior y dispara a los dos guardas. Ve al final y tuerce a la izquierda para ver una sala, pero salta enseguida a la izquierda para evitar los barriles. Prepárate a disparar a otro malo.

Ve a la sala de las llamas. Para apagarlas, da un salto largo a la grieta desde lo alto de la cuesta y desplázate a la derecha. Suéltate y dale al interruptor (2) del final para extinguir las llamas, sube por tu izquierda (justo al lado del interruptor) a una sala pequeña y luego vuelve a subir. Sigue el pasadizo y dale al interruptor (3) antes de dejarte caer por el agujero. Vuelve a la sala de máquinas y verás que los pistones han cambiado de posición. Sube a la derecha y salta hacia el pistón. Salta mediante los otros hasta el último (para alcanzarlo deberás dar un salto largo). (Ver Secreto 1). Si puedes, mata al guarda del pasadizo de enfrente antes de cruzar de un salto. Sigue el pasadizo y empuja tres veces el bloque que te cierra el paso. Baja por las escaleras que has descubierto al fondo a la izquierda y empuja el siguiente bloque. Tírate y pulsa el interruptor (3) de arriba (que ya accionaste antes). Sube otra vez y retorna a la sala de máquinas.

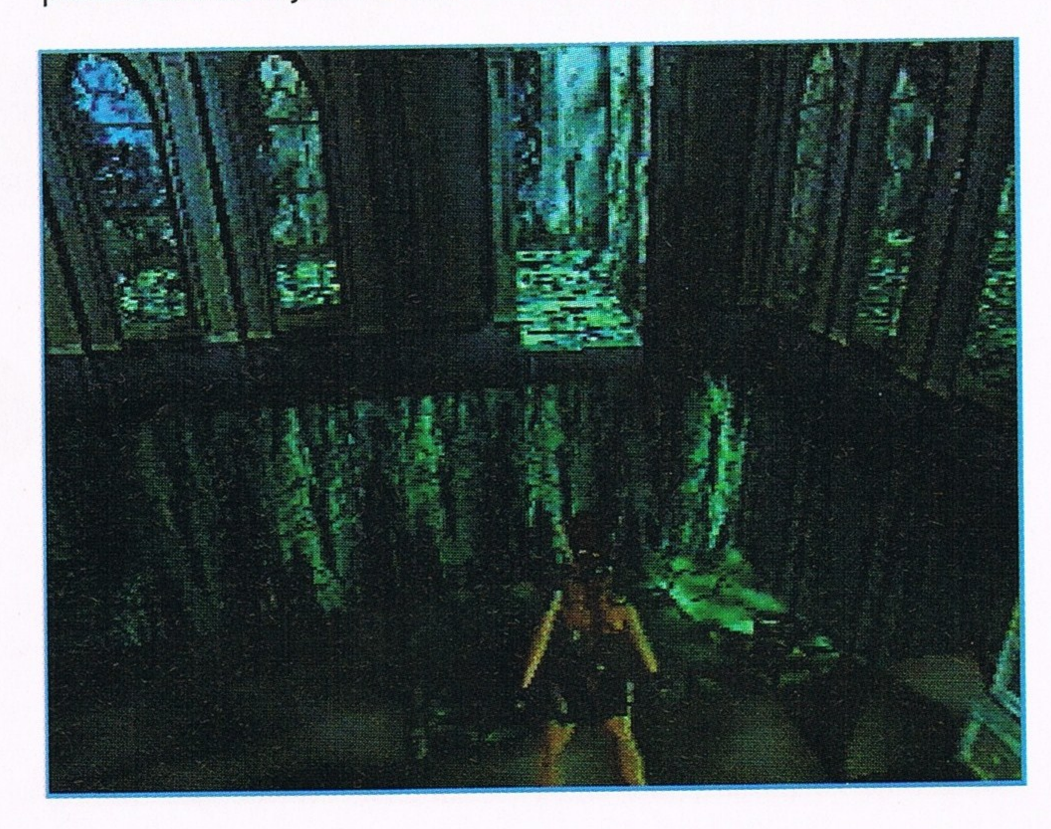
Salta por los pistones y da un salto largo desde el que hay más al fondo para asirte al saliente de la derecha. Dale al interruptor (4) que hay allí para anegar la sala de las llamas. Salta de vuelta al pistón para dejarte caer al suelo (baja primero a la plataforma de abajo para hacer menos dura la caída) y vete a la sala inundada. Tira de la palanca (5) a la derecha de la entrada para abrir la puerta del fondo. Bucea a través de ella y baja por el agujero. Tras evitar/matar al buceador, pasa por el siguiente agujero (está al lado del que has usado para bajar) a tomar aire en una salita azul. Tírate otra vez y nada a través del hueco junto a las algas. Da un rodeo para accionar el interruptor (6), ¡esquivando al pedazo de serpiente marina que hay por allí! Vuelve buceando a la estancia y sube por la trampilla abierta que encontrarás arriba, nada más salir del agujero, para salir a una sala grande.

Salta a la pasarela y mata al guarda de encima. Si quieres, puedes ahorrarte esta sección (ver Atajo). Pulsa el interruptor (7) para abrir la puerta de delante. Crúzala y pulsa ambos interruptores (8 y 9) para alzar durante unos momentos las trampillas de enfrente, luego da la vuelta rodando y da un salto largo hacia la de la izquierda. Desplázate enseguida a la derecha con las manos antes de que vuelvan a bajar.

Al final, aúpate y dale al interruptor (10). Vuelve a la sala anterior, en uno de cuyos rincones se ha abierto una trampilla. Ponte de cara al bloque inclinado del rincón del fondo a la izquierda y salta hacia delante. Ahora ponte mirando a la trampilla, da un salto largo y encarámate.

Camina hasta que encuentres un bloque. Estíralo y luego rodéalo para poder desplazarte con las manos en dirección izquierda hacia el otro lado. Sube al bloque que te queda enfrente. Sigue el pasadizo y sube la cuesta y gira a la izquierda. Da un brinco al pasadizo alto.

Atajo: En vez de hacer todo esto, puedes llegar directamente al área superior de la sala desde el saliente de en medio. Ponte al lado de la puerta mirando hacia el interruptor y ve a la plataforma de rejilla de encima de la tercera rueda dentada. Gira



a la derecha y salta desde el borde para asirte a la viga azul (si estás demasiado lejos no podrás saltar). Aúpate y ve cuesta arriba, gira a la izquierda y salta al pasadizo alto.

Ve recorriendo el pasadizo y dispara al guarda (Ver Secreto 2). Gira la segunda esquina a la derecha y deslízate por la pendiente, saltando sobre las baldosas inestables. Dispara a la

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra

Desde el último pistón, da un salto largo para sujetarte al saliente de la derecha, donde podrás hacerte con el secreto sin más complicación.

Secreto 2: Dragón de oro

Tuerce en el primer giro a la derecha y salta desde el borde del foso de los cristales (puedes ver el secreto debajo) para agarrarte al oscuro saliente alto. Aúpate y déjate caer por la baldosa inestable para hacerte con el secreto. Pasa despacio por entre los cristales y sube.

Secreto 3: Dragón de jade

Pisa la baldosa inestable de la parte poco profunda. Evitando/disparando a la barracuda, nada por el agujero y métete por el pasadizo en una gran cueva subterránea donde te espera el secreto.

barracuda en la parte poco honda. (Ver Secreto 3). Vadea por el agua para llegar a la sala inclinada. Graba aquí la partida: lo que viene ahora puede ser complicado. Corre hacia delante desde la entrada al bloque inclinado, da entonces un salto largo en diagonal hacia el agujero, girando a la izquierda en el aire para ponerte de cara al lado izquierdo del pilar . Aúpate enseguida antes de que cedan las baldosas o no podrás llegar a él; bueno, podrías si saltaras a la cuesta desde la zona que hay al otro lado del agujero y dieras volteretas hacia atrás, pero es más sencillo volver a cargar tu posición.

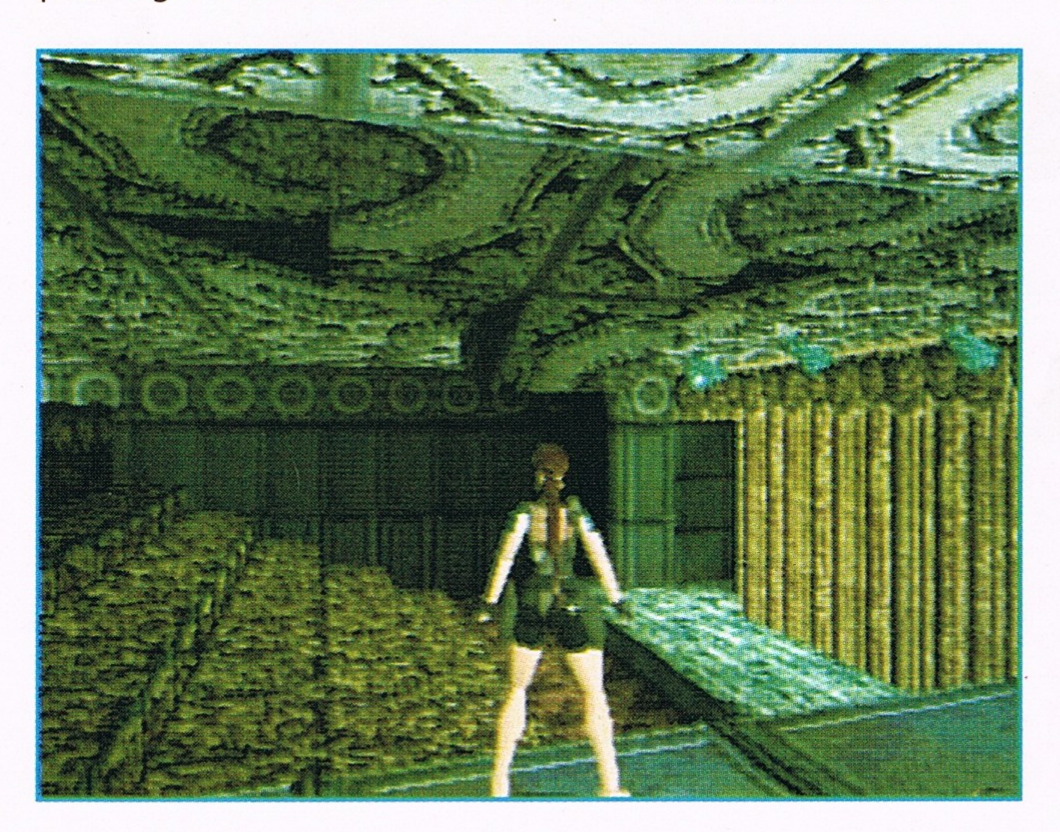
Desplázate a la derecha con las manos hasta que puedas encaramarte. Ve por la cuesta a través del pasadizo de enfrente para llegar a una sala adornada con unas escaleras: mata al



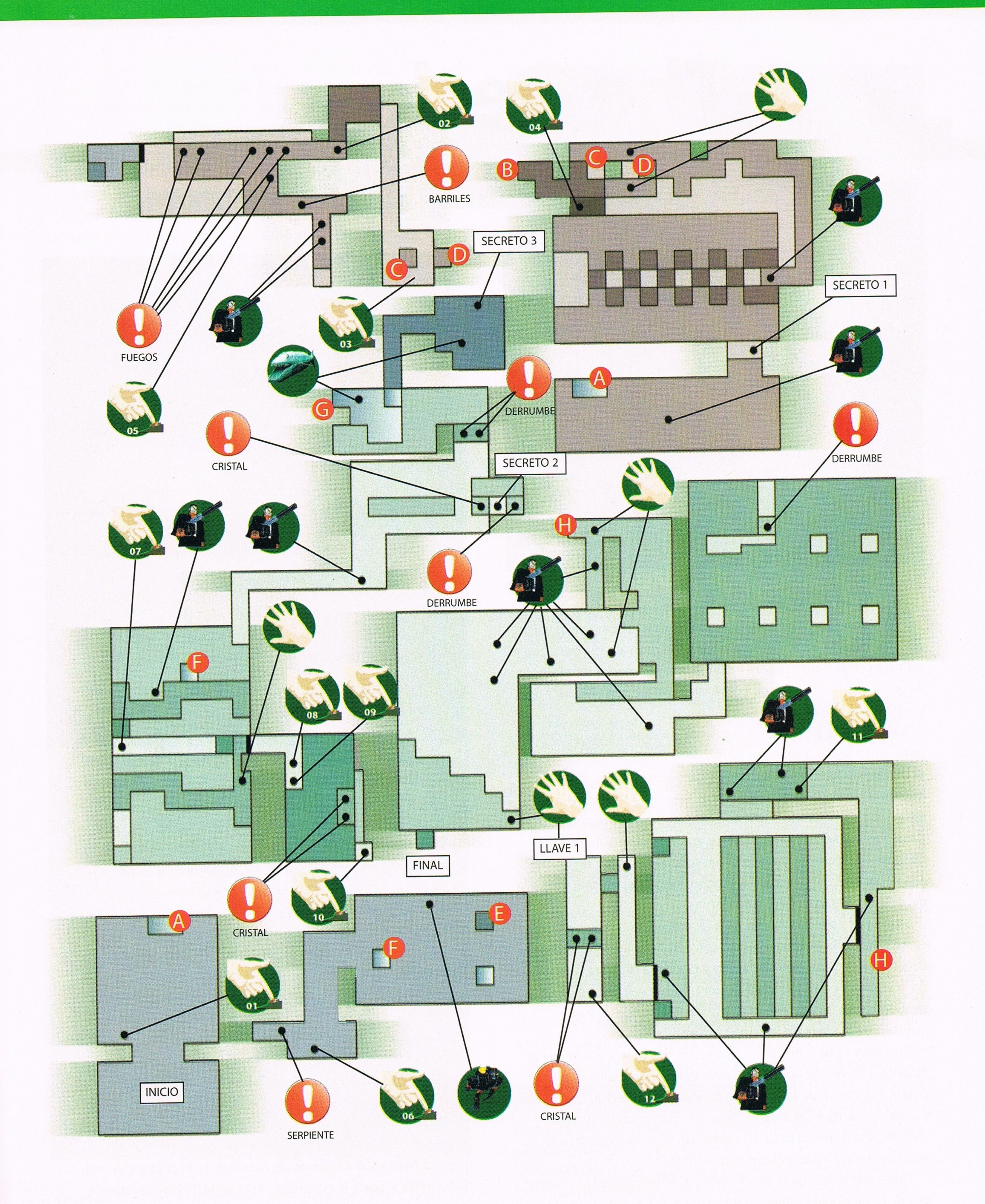
guarda que baja por ellas. Sube las escaleras y dispara desde el balcón al tipo que hay en el suelo de mármol a cuadros de debajo. Ve a tirar de la caja que encontrarás en un rincón a la izquierda y baja luego de un salto a la sala a cuadros. Elimina a otro par de guardas mientras vas a la izquierda. Déjate caer y tira hacia fuera del bloque que encontrarás a la izquierda para dar con la Llave del Teatro (Theatre Key, 1). Vuelve a subir y mata a otro guarda antes de ir al piso de arriba. Entra por la puerta de la izquierda. Ve a la derecha por el pasadizo y dispara al guarda, luego usa la llave para abrir las ventanas. Ve a la izquierda subiendo por las escaleras hasta el teatro y silencia al guarda. Ve a la derecha por los asientos y dispara al tipo del balcón.

Salta ahí arriba y dispara a otro malvado enemigo. Dale al interruptor (11) para abrir la parte izquierda del telón del escenario. Ve ahí abajo y cárgate a otro matón mientras vas detrás de la cortina. Tira del bloque una vez y úsalo para subir al saliente alto. Tírate por el otro lado, enciende una bengala y salta con cuidado el foso de cristales.

Pulsa el botón (12) del final para anegar la sección baja de la sala a cuadros. Ve de vuelta al escenario y sube por el teatro. En las escaleras que bajan a la sala a cuadros aguarda otro pistolero. Tras liquidarlo, ve a la piscina a nadar hacia la puerta de salida. Ya puedes tumbarte con los pies en alto y tomarte un tentempié como recompensa.

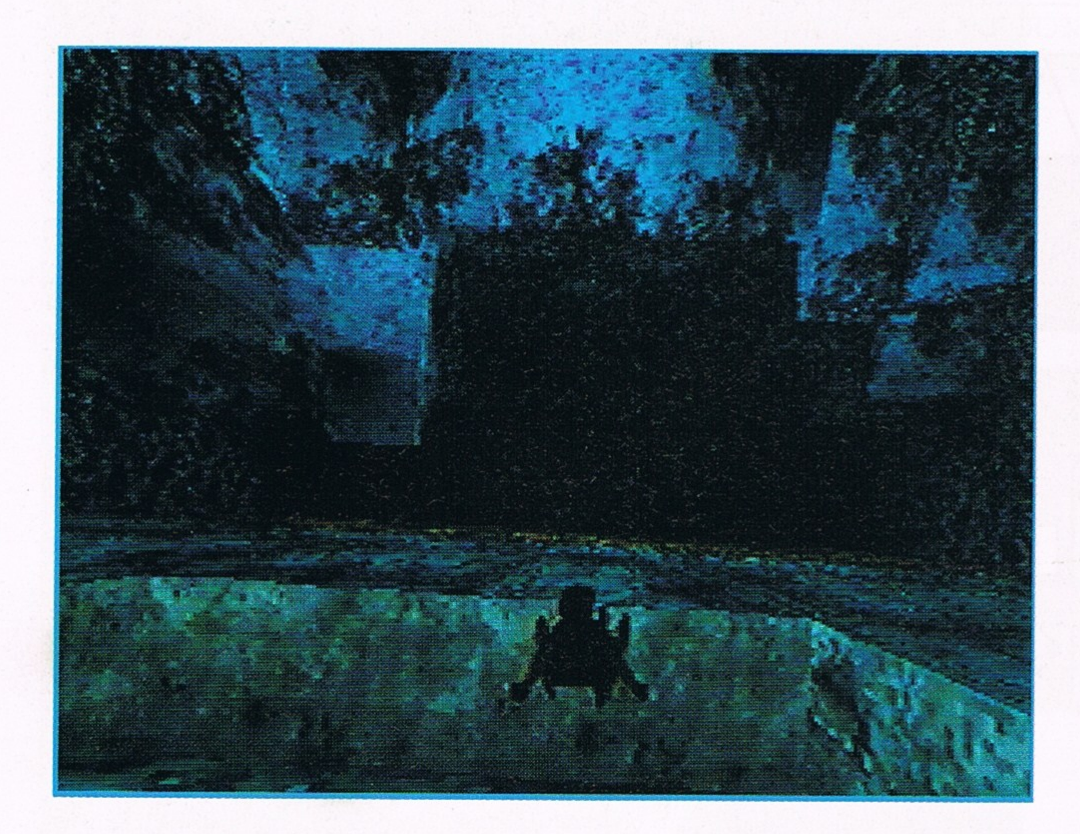





02
04
B
C
D
BARRILES
SECRETO 3
D
C
SECRETO 1
FUEGOS
03
G
A
DERRUMBE
05
CRISTAL
SECRETO 2
DERRUMBE
07
H
DERRUMBE
F
08
09
11
LLAVE 1
FINAL
A
CRISTAL
10
E
F
H
01
INICIO
SERPIENTE
06
CRISTAL
12

MISIÓN 10 The Deck

TU PASEO POR LA CUBIERTA TE DA LA ÚLTIMA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON EL LANZAGRANADAS. TAMBIÉN DEBES HALLAR LA LLAVE DE LA POPA, LA DEL CAMAROTE Y LA DEL ALMACÉN. CON ESTA ÚLTIMA ABRIRÁS EL COBERTIZO DONDE SE ENCUENTRA EL SERAFÍN.





Al loro con el del lanzallamas que aparecerá por la derecha. Manténte lejos mientras le disparas a él y a un guarda. Ve al claro de donde vinieron los malos. Sigue el edificio por la derecha para hallar el lanzagranadas en el rincón. Regresa al corredor donde empezaste y sube a la abertura de encima de la piscina.

Salta al agua y bucea a la izquierda, evitando a las barracudas para salir a tierra. Mata a las barracudas desde la orilla, sube por el bloque inclinado y salta/corre siguiendo el muro para encontrar la Llave de la Popa (Stern Key, 1). Tírate otra vez al agua y baja buceando a la izquierda del barco herrumbroso; pasa por la abertura para meterte en una cueva subacuática. Dirígete a la derecha y sigue el pasadizo para hallar un agujero a la superficie. Sal y dispara al matón, luego déjate caer y ve a la derecha a cargarte al del lanzallamas.

Sigue por este camino hacia la izquierda para hallar algunas cajas. Empuja la que queda más cerca, súbete a ella y empuja la caja superior. Salta otra vez abajo y tira de la primera caja, luego da la vuelta y empújala para poder tirar hacia fuera de la siguiente caja baja y revelar unas cuantas bengalas y una puerta. Usa la Llave de la Popa para abrirla.

Crúzala y salta al agua. Enciende una bengala y bucea hacia delante a través de la cámara subacuática para hallar una palanca (1) cerca de la abertura de más a la derecha. Tira de ella, bucea de vuelta y sal a tierra. Vete por donde están las cajas y dirígete a la derecha para disparar a un pistolero que hay en el saliente donde estaba el del lanzallamas.

Tírate por la trampilla de ahí cerca, sigue el pasadizo y sube por la escalera para hallar un interruptor (2). Acciónalo para desaguar la piscina por la que acabas de nadar. Sal fuera y vuelve allí. Cuélgate-suéltate a la piscina desaguada y ve por la derecha hasta el fondo para hallar una caja en la pared. Tira de ella para revelar un pasadizo. Síguelo para salir a una gruta. Crúzala para encontrar una piscina con una balsa naranja.

Nada hacia ella, luego a la izquierda y sal junto a las cajas para acabar con el matón antes de disparar a los submarinistas de la orilla. Coge los cargadores de los Uzis situados detrás de las cajas (Ver Secreto 1). Salta al agua y nada al rincón de la izquierda par encontrar una pequeña abertura cerca del fondo. Crúzala y sigue el pasadizo, esquivando a la barracuda, para emerger y salir a tierra: más te vale matarla ahora.

Sigue, ya por tierra firme, el pasadizo hasta llegar a la sección nevada y liquida al pistolero. Sigue todo recto y píllate el paquete médico junto al agujero. Asegúrate de tener la salud al máximo antes de colgarte-soltarte de él hacia la caja más alta de debajo. Ya puedes tomar la Llave del Camarote (Cabin Key, 2) que hay en la balsa naranja.

Esto soltará un par de simpáticos tiburones y una barracuda a la piscina. Atráelos hasta la orilla de las cajas y dispárales sin piedad desde ahí. Ahora ve de nuevo por el túnel subacuático. Sal a tierra y sigue el pasadizo hasta la parte nevada donde antes te cargaste al pistolero.

Esta vez, (más o menos a la altura de la mitad del túnel) gira a la izquierda, enciende una bengala y sube por todas las rocas

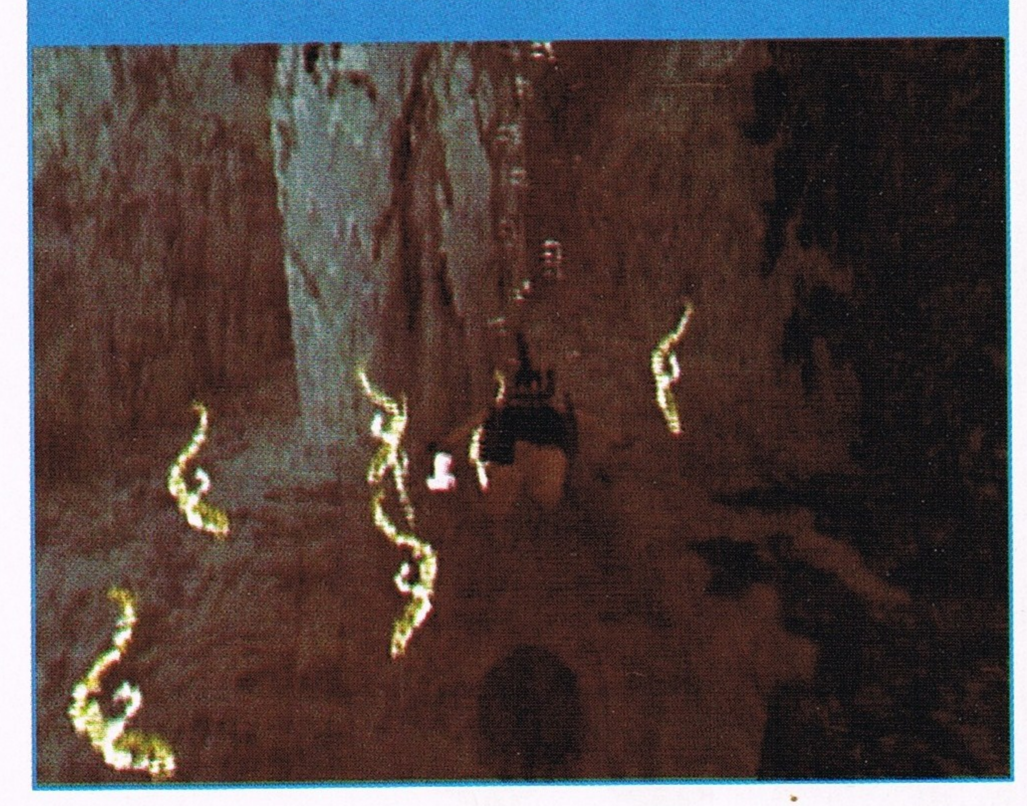
del fondo para salir a una cueva. Tírate por la abertura a la cubierta superior. Enfila el pasadizo de enfrente y mata a los dos guardas que llegan. Ve por la izquierda al llegar al final y cuélgate-suéltate para caer al lado de la piscina. Prepárate para disparar al del lanzallamas, a dos matones y, luego, al pistolero de debajo. (Ver Secreto 2).

Déjate caer a la derecha del muelle largo del centro y graba la partida. Desde el rincón, da un salto largo en diagonal a la pila alargada de cajas que hay cerca.

Da un salto largo para asirte al saliente blanco (a la derecha puedes ver el secreto de jade, pero es mejor ir luego a por él). Da otro salto largo desde el lado derecho y alto del saliente al tejado naranja. Dirígete al otro lado, ve hacia la parte izquierda,

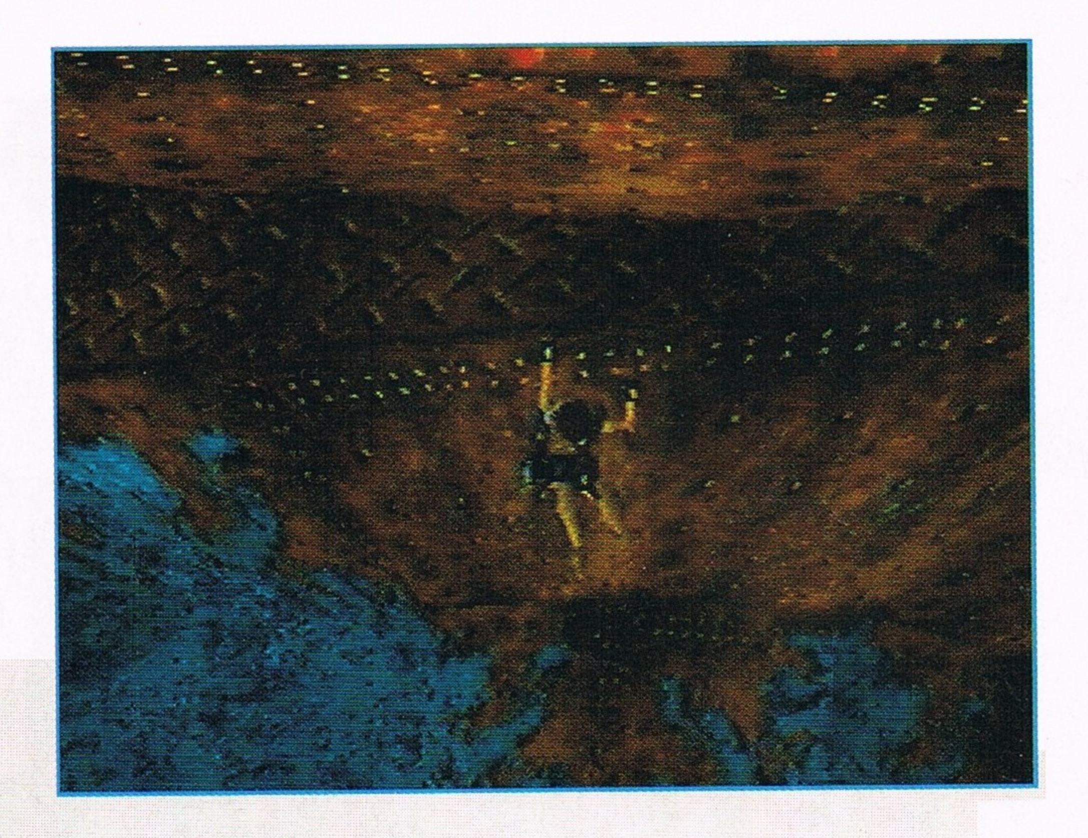
SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra
Baja nadando hasta las algas que hay a la izquierda de la balsa para hallar el secreto.
Secreto 2: Dragón de oro
Mata a la barracuda de la piscina, zambúllete y ve buceando junto al panel brillante para abrirlo y dejar ir un buceador. Sal a tierra para dispararle y entra luego en el panel para agenciarte el secreto.
Secreto 3: Dragón de jade
No vayas a por él en tu primera visita al saliente blanco, ya que sólo puedes salir sin problemas saltando a la cubierta donde empezaste el nivel.
En tu segunda visita, da un salto largo para asirte a la grieta que hay a la izquierda del saliente secreto y desplázate a la derecha hasta poder encaramarte allí. Anda con mucho cuidado por entre los cristales para pillarte el secreto. Para salir, da tres pasos atrás desde el borde y salta hacia delante.



gírate de espaldas y cuélgate-suéltate para agarrarte a la grieta que hay justo debajo. Luego desplázate hacia la izquierda hasta que puedas encaramarte.

Gira a la izquierda y da un salto largo al saliente de roca.



Sigue el pasadizo tortuoso para llegar a una sala inclinada. Salta por medio de los pilares para subir por la cuesta y dispara luego a los dos matones que acechan en lo alto.

Sigue el pasadizo y desde el saliente da un salto largo para sujetarte al tejado de enfrente. Ve al rincón del fondo a la izquierda y da un salto largo por encima del hueco para alcanzar el saliente de la trampilla. Déjate caer y cárgate al matón facineroso que llega, luego sigue el pasadizo hasta llegar a una caja y una puerta. Tira de la caja hacia fuera y dale al interruptor (3) para abrir otra puerta.

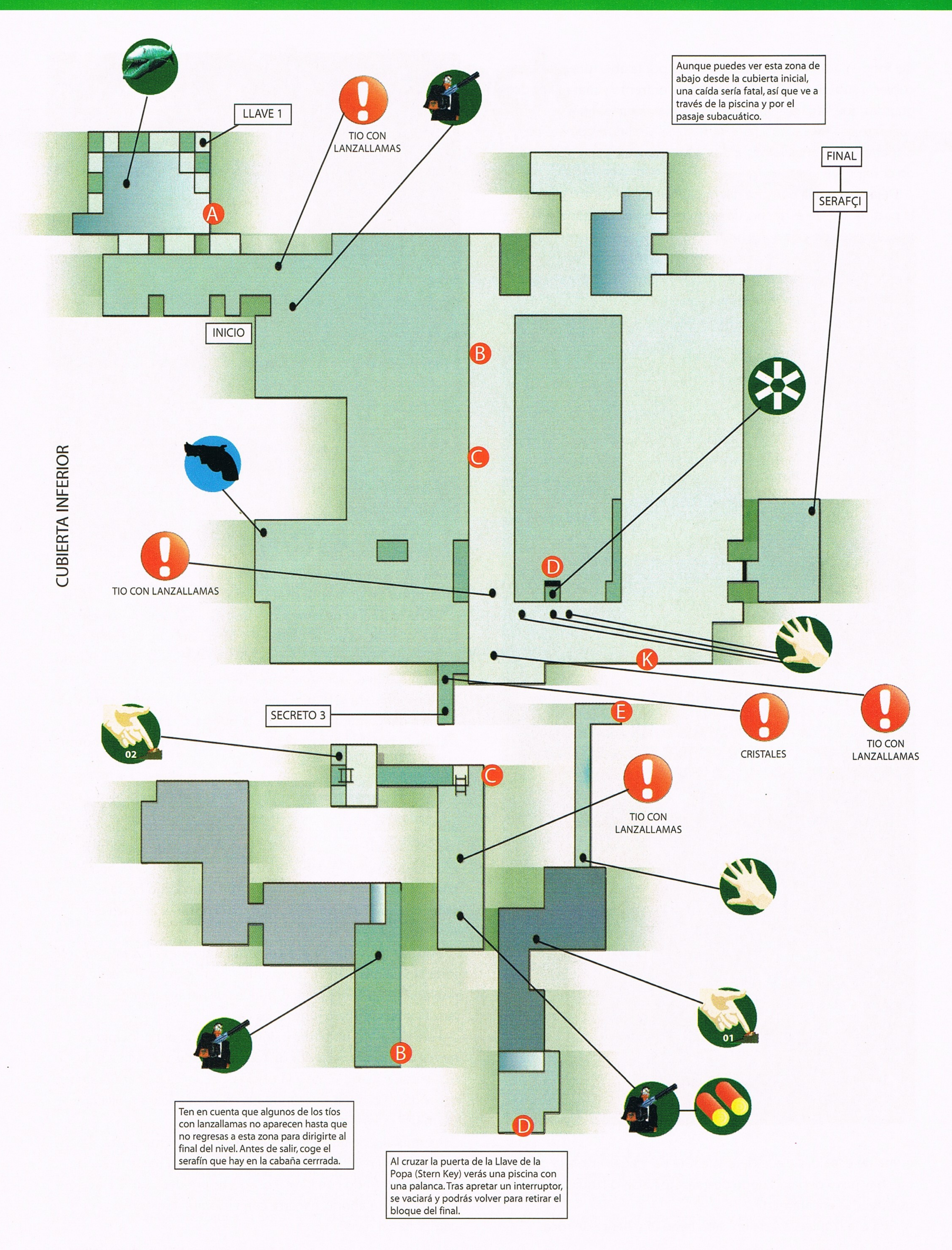
Cruza la puerta de la derecha que da a la cubierta superior, vete a la derecha por el corredor y luego otra vez a la derecha, pasado el siguiente callejón, para hallar la puerta recién abierta. Mata al pistolero mientras haces todo esto. En el interior, píllate la munición para M16 que encontrarás en el rincón oscuro y usa la Llave del Camarote para abrir la puerta. Crúzala y vete a la izquierda por las baldosas que se hunden para pulsar el botón (4) del rincón. Salta adonde estabas y regresa a la cubierta superior para disparar a otro matón.

Vuelve al corredor estrecho, donde la segunda puerta ya está abierta. Entra y ve al piso de arriba para subir a un pasadizo rocoso. Síguelo hasta la pared a la que no puedes subir por mucho que saltes: gírate y brinca hacia delante para agarrarte al pilar de enfrente, luego gírate y da un salto largo hasta el saliente alto. Tírate por el agujero para obtener la Llave del Almacén (Storage Key, 3).

Sube arriba y vuelve a la cubierta. Si quieres el último secreto, salta al saliente blanco, como antes. (Ver Secreto 3). Desde la cubierta del saliente blanco, puedes disparar a los dos tíos con lanzallamas de abajo junto a las cajas.

Para bajar ahí, no te tires: sigue el camino del principio a través del primer corredor de todos (situado al fondo a la izquierda) y luego tírate a la piscina. Recuerda que ahora debes desandar el camino buceando hasta llegar a la trampilla que te permitirá salir de nuevo al exterior.

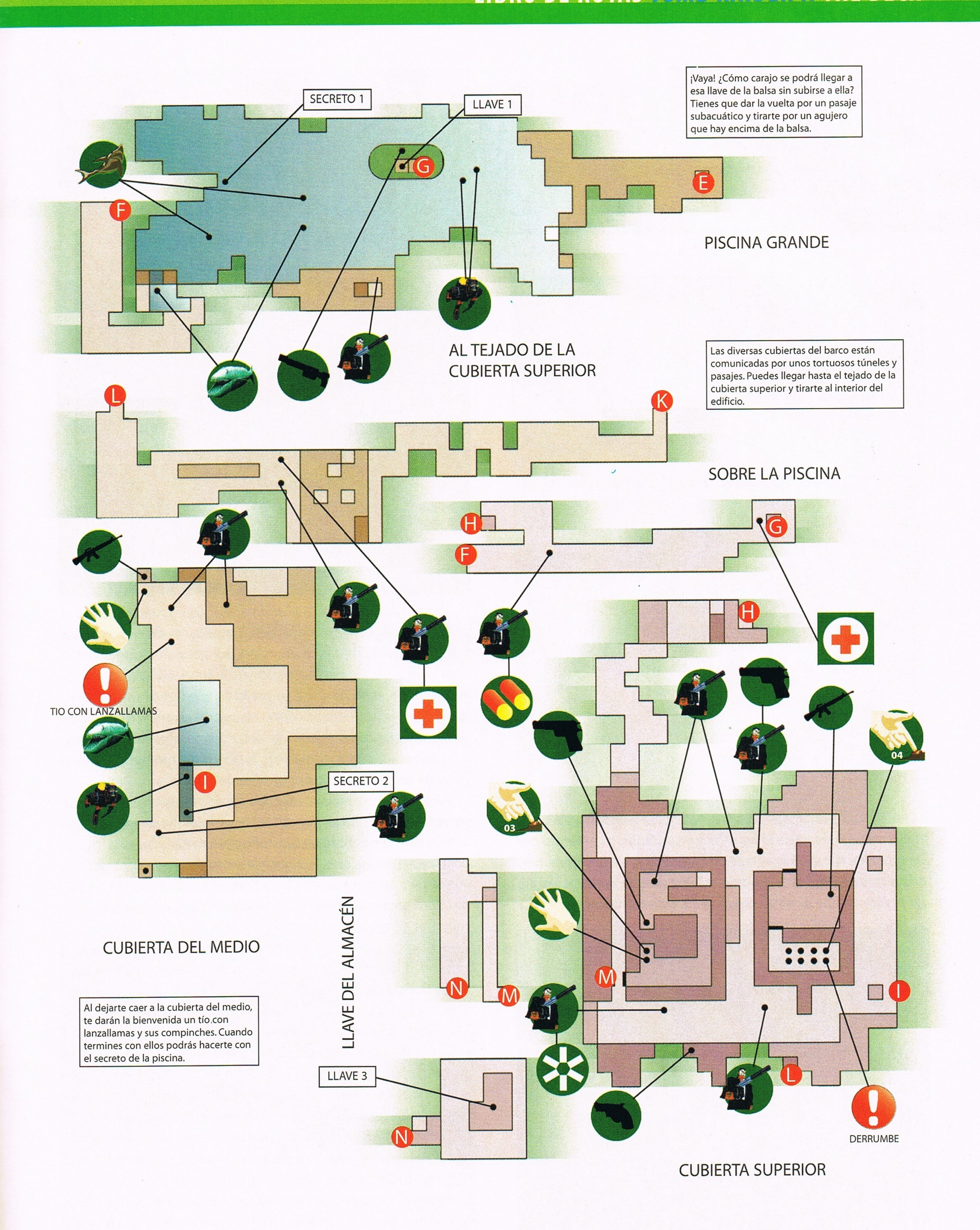
Ve más allá de las cajas (las que estiraste y empujaste al principio del nivel para encontrar una puerta) hasta hallar un cobertizo cerrado con llave. Por suerte, puedes usar la Llave del Almacén para abrirlo, hacerte con el Serafín (Seraph) y completar el nivel.



Aunque puedes ver esta zona de abajo desde la cubierta inicial, una caída sería fatal, así que ve a través de la piscina y por el pasaje subacuático.
LLAVE 1
TIO CON LANZALLAMAS
FINAL
SERAFÇI
A
INICIO
B
C
CUBIERTA INFERIOR
TIO CON LANZALLAMAS
D
K
SECRETO 3
E
CRISTALES
TIO CON LANZALLAMAS
02
C
TIO CON LANZALLAMAS
01
B
D
Ten en cuenta que algunos de los tíos con lanzallamas no aparecen hasta que no regresas a esta zona para dirigirte al final del nivel. Antes de salir, coge el serafín que hay en la cabaña cerrrada.
Al cruzar la puerta de la Llave de la Popa (Stern Key) verás una piscina con una palanca. Tras apretar un interruptor, se vaciará y podrás volver para retirar el bloque del final.

¡Vaya! ¿Cómo carajo se podrá llegar a esa llave de la balsa sin subirse a ella? Tienes que dar la vuelta por un pasaje subacuático y tirarte por un agujero que hay encima de la balsa.

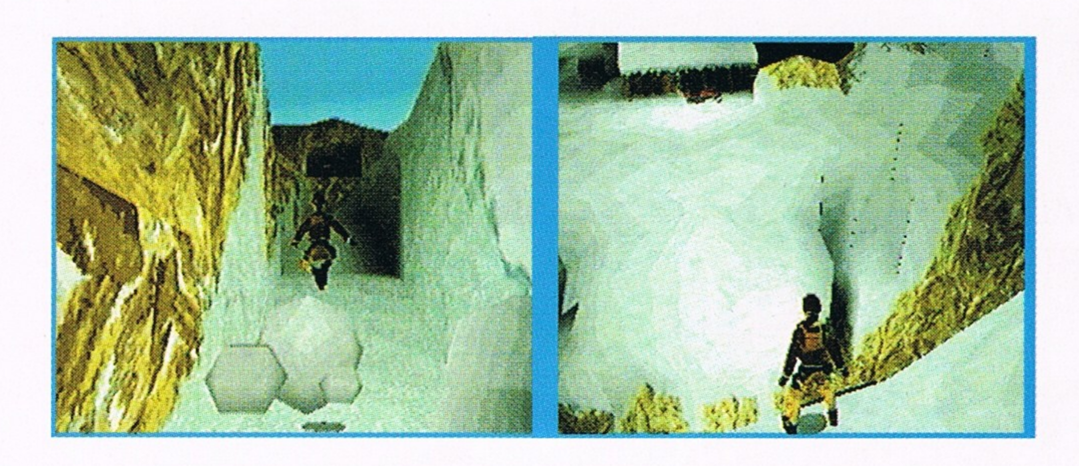
Las diversas cubiertas del barco están comunicadas por unos tortuosos túneles y pasajes. Puedes llegar hasta el tejado de la cubierta superior y tirarte al interior del edificio.



Al dejarte caer a la cubierta del medio, te darán la bienvenida un tío.con lanzallamas y sus compinches. Cuando termines con ellos podrás hacerte con el secreto de la piscina.

MISIÓN 11 Tibetan Foothills

LAS MONTAÑAS TIBETANAS ESCONDEN PELIGROSOS SENDEROS, PERO TAMBIÉN PODRÁS CONDUCIR UNA MOTO DE NIEVE. LA LLAVE QUE IZA EL PUENTE LEVADIZO Y LA QUE ABRE LA CABAÑA SERÁN IMPRESCINDIBLES PARA COMPLETAR EL NIVEL. AL FINAL, LARA ESCAPARÁ DE LA EXPLOSIÓN DE SU VEHÍCULO Y CAERÁ EN UNA LAGUNA CERCANA A LA SALIDA.

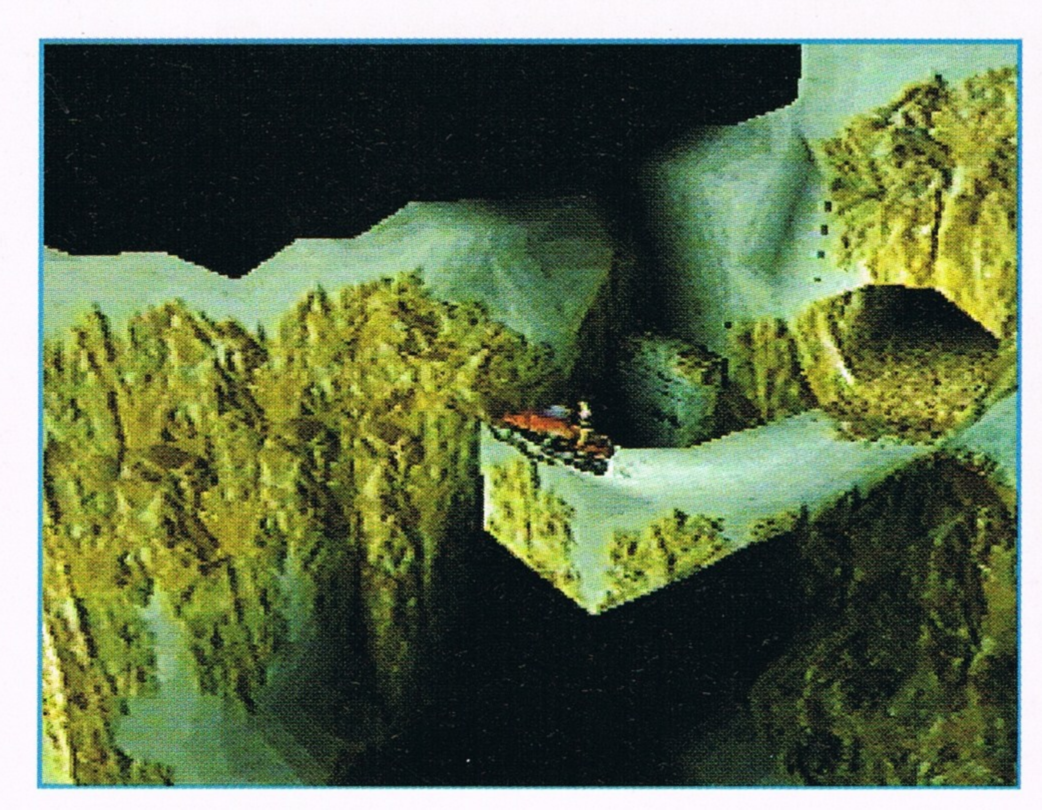




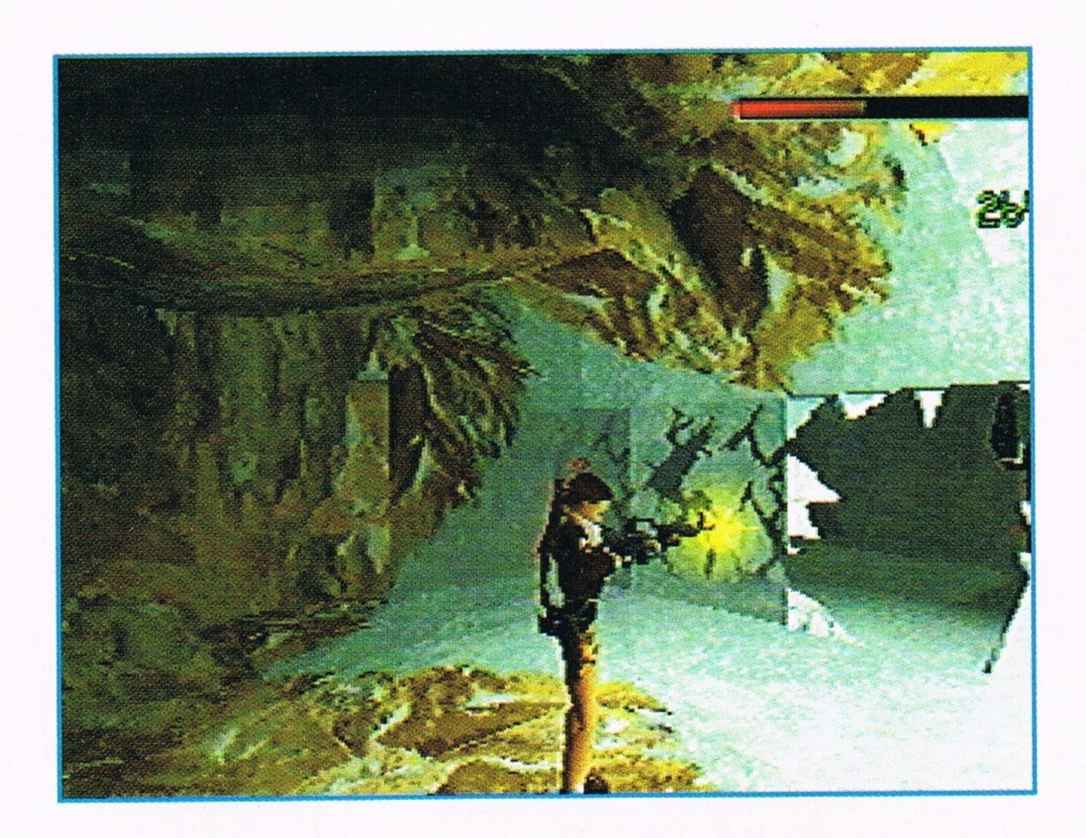
Saca las pistolas para abatir al águila que te ataca. Sigue el camino marrón y deslízate por la pendiente nevada: salta las bolas de nieve y métete corriendo en el hueco de la izquierda para evitar otra carga.

Sube al lugar de donde vinieron las bolas de nieve y avanza hasta llegar a un saliente desde el que verás una capa de hielo justo delante tuyo. Salta por su lado derecho para atravesar la capa y, sin perder tiempo, salta y gira a la derecha en el aire para no deslizarte hacia el foso letal. Sigue el pasadizo y dispara a un águila del fondo. Ahora estás frente a un enorme barranco con una cabaña al otro lado.

Gírate y cuélgate-suéltate a una pendiente, agárrate al borde y cuélgate-suéltate otra vez. Entra en el pasadizo de aquí y síguelo hasta la laguna pequeña y los carámbanos. Tírate a la laguna y sube por la "escalera" blanca. Al auparte caerán las estalactitas, así que tírate otra vez. Sube y sigue el pasadizo hasta el lago grande del barranco. Desde el saliente donde te encuentras gírate hacia la derecha y ve saltando y corriendo por las rocas hasta que encuentras otro saliente. Aúpate y tírate por el hueco de la izquierda. Ahora deslízate pendiente abajo para salir cerca de una piscina con más estalactitas: intenta no caminar por debajo de ellas (puedes avanzar caminando poco a poco bajo zonas del techo libres). Ve por el siguiente pasadizo para salir junto a la piscina grande del barranco. Sigue el sendero que va al otro lado (la pared te quedará a la derecha y la piscina a la izquierda). Cuando no puedas avanzar más por el sendero, da un salto largo hacia el siguiente saliente. Despluma a las dos águilas que te atacan y da un salto largo hacia el paquete médico grande por encima de la piscina.



Salta al saliente nevado que hay ahí cerca y sube por los otros salientes blancos para alcanzar el de arriba de todo junto a la cabaña. Desenfunda las pistolas para matar a los dos pistoleros. (Ver Secreto 1). Salta a la moto de nieve y dale la vuelta para lanzarte colina abajo hacia el túnel. Atropella al pistolero para salir junto a un montón de rampas. Antes de subir por ellas, baja de la moto y usa la rampa del fondo a la derecha para alcanzar la abertura en la pared que te quedará enfrente (fíjate en la losa que hay a la derecha de esta entrada, luego deberás pasar por allí). Ahora avanza por el pasadizo y prepárate para disparar a los dos leopardos de las nieves. Vuelve a la moto y prepárate para dar un rulo por todas las rampas de la sala. Sube a todo trapo por la primera rampa que encontraste al entrar en esta estancia (la que mira hacia la derecha) pulsando X para ganar velocidad. Si todo va bien, caerás al otro lado de la de los baches. Sigue el camino marrón hacia la izquierda para volar por la rampa y pasar el hueco. Sube a todo gas la siguiente rampa para pasar el agujero y caer al otro lado. Gira a la izquierda para saltar el siguiente vacío y luego a la izquierda hacia la rampa desigual. Salta el pequeño agujero que hay en ella, luego gírate, apunta a la izquierda de la losa negra situada en el túnel y ve a máxima velocidad hacia ella.



Pisa a fondo para subir por la rampa de la izquierda y luego ve a la izquierda por el pasadizo. Cuando llegues a la bifurcación alrededor de un foso profundo, bájate y recorre el camino de la derecha a pie.

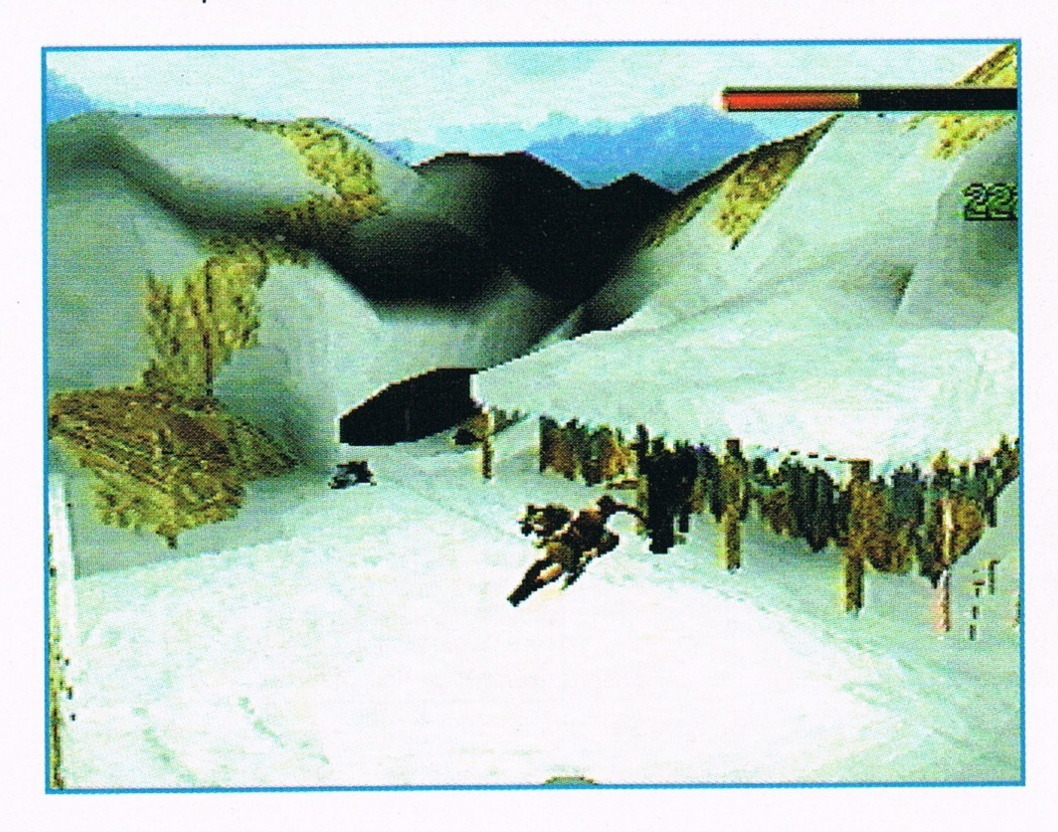
Al final hay algunas granadas y una escalera de hielo. Sube para hallar un interruptor (1) que abre una puerta. Vuelve a la moto de nieve, cargándote por el camino a un par de pistoleros. Recorre a todo trapo el camino de la izquierda, saltando el hueco. Sigue el camino pasando por la puerta y por el saliente estrecho mientras atropellas al pistolero. Métete en la cueva, aplastando a dos pistoleros más (o bien bájate y dispárales). (Ver Secreto 2). Alinéate para dar un salto por la rampa grande y súbela a todo gas.

Continúa por el pasadizo. A la vuelta de la esquina izquierda hay una pendiente a la derecha: pasa rápidamente por su parte izquierda para evitar la bolas de nieve. Baja de la moto y vuelve hacia la pendiente de las bolas. Acércate a la escalera que hay allí y salta por encima para deslizarte de espaldas hacia ella y agarrarte. Después suéltate y agárrate a la entrada del pasadizo. Baja allí para dar con la Llave del Puente Levadizo (Drawbridge Key, 1). Tírate al pasadizo marrón, avanza unos pasos y ten las pistolas a punto para el pistolero sigiloso que aparece por detrás de la capa de hielo de la derecha.

Avanza por donde ha salido el malo hasta llegar a un interruptor (3); espera a que caigan los carámbanos antes de accionarlo para abrir la puerta. Sube al pasadizo y cuélgate-suéltate al suelo del valle. Ve a la escalera de enfrente y salta el agujero para auparte junto a la escalera. Al hacer esto soltarás tres leopardos, así que gírate y dispárales. Tírate al agujero para hacerte con las granadas, luego salta otra vez hacia la escalera (si antes te dejaste el secreto de jade, sube y tómalo ahora). Ahora vuelve otra vez hacia la abertura por la que entraste en el valle y sube por la escalera de su derecha para llegar a la entrada de la estancia de las bolas de nieve. Da un salto largo sobre el hueco de la escalera para asirte al otro lado y regresa a la moto de nieve.

Atraviesa el pasadizo, girando a la derecha para llegar a la sala del puente levadizo (que tiene un pilar en medio de la abertura). Baja de la moto y usa la Llave del Puente Levadizo para izarlo (la cerradura está a la izquierda de la entrada). Para llegar al puente sube por la rampa del fondo a la izquierda. De esta manera podrás llegar hasta el saliente pasando por el puente. Cuando llegues al letrero de aviso de avalanchas, bájate y atrae las bolas de nieve a pie. Vuelve a la moto y pasa sin peligro alguno. Ve a máxima velocidad por la siguiente cueva para pasar sobre el gran foso y luego vuelve a la sección del puente levadizo. Allí donde las bolas de nieve rompieron el hielo, encontrarás la Llave de la Cabaña (Hut Key, 2). En este momento llegará un maloso en una moto armada. No dejes de moverte y dispárale con el M16. Cuando esté muerto, puedes subirte a su moto armada, pero no es lo bastante rápida para pegar un salto por la rampa grande, por lo que te hará falta tu propio vehículo para regresar a la cabaña. Sal por la puerta de esta sala y toma el pasadizo de la izquierda para desandar todo el camino. Ve por el lado izquierda de la última rampa y abandona tu moto junto a la losa. Liquida a los dos leopardos mientras vuelves por el túnel a la cabaña. Usa la llave para abrir la puerta. Toma los objetos de dentro, dale al interruptor (4) y sal fuera a matar a los tres pistoleros.

Pasa por la puerta abierta y sigue el pasadizo hasta una



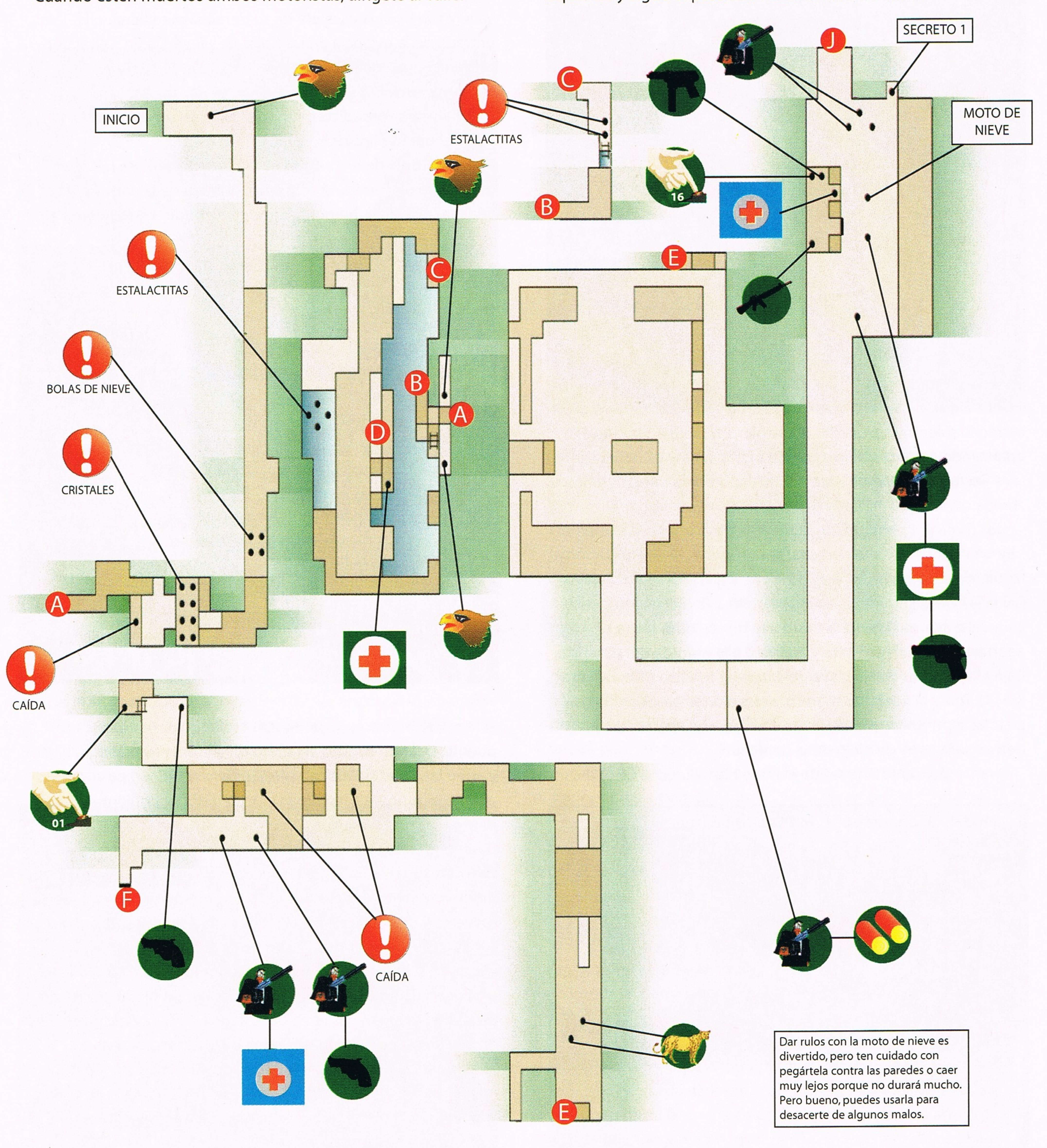
SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra
Acércate a las verjas de la derecha para recoger el secreto sin más complicaciones.
Secreto 2: Dragón de jade
Baja de la moto y mira a la derecha desde el principio de la rampa grande para ver el secreto. Da un salto hacia el saliente y píllatelo. Antes de volver, mata a los dos leopardos que habrán aparecido. También puedes coger este secreto después, subiendo por la escalera larga del suelo del valle que lleva al saliente.
Secreto 3: Dragón de oro
Baja por la escalera al foso y salta de inmediato a la izquierda para evitar las bolas de nieve antes de hacerte con el secreto.

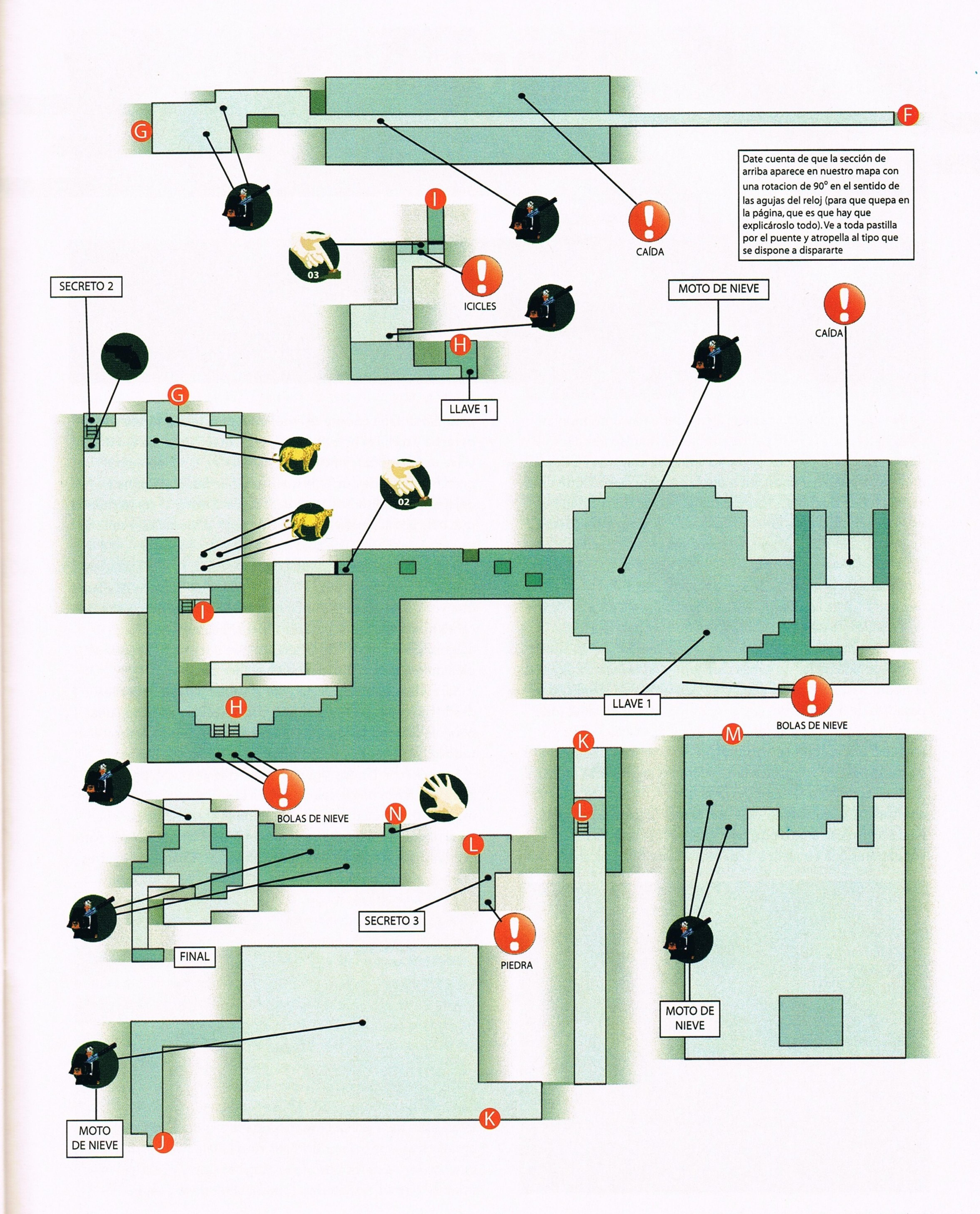
cueva grande. Cuélgate-suéltate e intenta llegar a terreno elevado para disparar a la moto de nieve armada. Una vez muerto el tío, puedes tomar prestada su maravillosa máquina. Ve con ella por el siguiente túnel y pégate a la izquierda para no caer al foso. (Ver Secreto 3). Al final encontrarás una pendiente nevada. Ahora dirígete a la izquierda para esperar a que vengan dos motos armadas. Intenta encargarte de ellas una a una.

Cuando estén muertos ambos motoristas, dirígete al valle.

Empuja tres veces el bloque de piedra del fondo, luego retírate a tu moto de nieve para disparar o atropellar al pistolero que viene. Pasa por el espacio que has descubierto al mover el bloque. Bájate para disparar al pistolero de debajo del precipicio y pasa luego sobre él con la moto a toda pastilla. El vehículo explotará al fondo de la piscina, pero la suertuda de Lara escapa sin un rasguño. Nada hacia el saliente de la izquierda y sigue el pasadizo hasta el final del nivel.

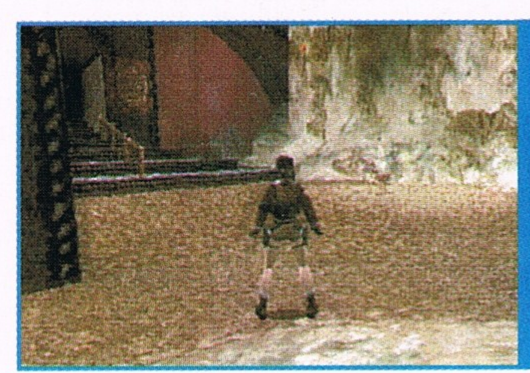
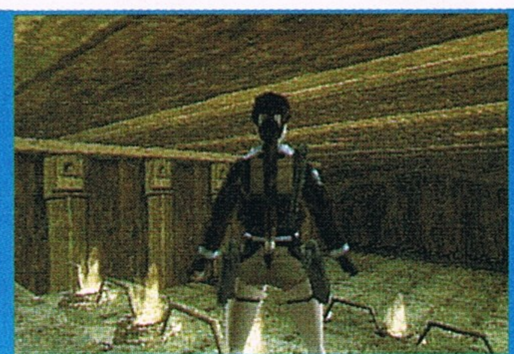
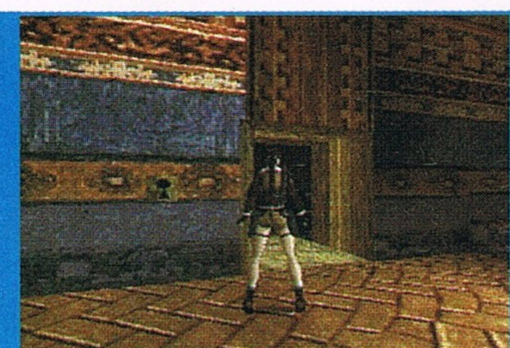


Dar rulos con la moto de nieve es divertido, pero ten cuidado con pegártela contra las paredes o caer muy lejos porque no durará mucho. Pero bueno, puedes usarla para desacerte de algunos malos.


G
F
Date cuenta de que la sección de arriba aparece en nuestro mapa con una rotacion de 90° en el sentido de las agujas del reloj (para que quepa en la página, que es que hay que explicároslo todo). Ve a toda pastilla por el puente y atropella al tipo que se dispone a dispararte
CAÍDA
I
03
ICICLES
SECRETO 2
MOTO DE NIEVE
CAÍDA
H
LLAVE 1
G
02
I
H
LLAVE 1
BOLAS DE NIEVE
K
M
BOLAS DE NIEVE
N
L
L
SECRETO 3
PIEDRA
FINAL
MOTO DE NIEVE
MOTO DE NIEVE
K
J

MISIÓN 12 Barkhang Monastery

EN EL MONASTERIO DE BARKHANG ES VITAL NO DISPARAR A LOS MONJES PARA QUE SIGAN SIENDO TUS COLEGAS . EN ESTE NIVEL TE HARÁN FALTA LA LLAVE DEL VESTÍBULO PRINCIPAL, LA DE LA CÁMARA ACORAZADA, LA DE LAS AZOTEAS Y LA DE LA TRAMPILLA, DOS PRECIOSAS GEMAS Y CINCO RUEDAS PARA ABRIR LA SALA DONDE DEBERÁS INSERTAR EL SERAFÍN.


Sigue el pasadizo hasta el área donde hay unos monjes luchando con un par de pistoleros. No dispares a los monjes amistosos: ¡si matas a uno, se volverán contra ti durante el resto del nivel! Sube por la escalera de enfrente de la escalinata (te quedará a la izquierda)y mata al cuervo que hay en lo alto. Salta en diagonal a la plataforma junto a la escalera y luego sobre el agujero para sujetarte a la plataforma de delante. Tírate al saliente, salta al hueco que hay en las rocas y luego a la roca plana de la derecha, atento a nuevos cuervos. A la derecha hay una roca inclinada sobre una grieta, salta allí para deslizarte de espaldas y agarrarte al borde. Déjate caer para asirte a la grieta. Desplázate a la izquierda para encaramarte.

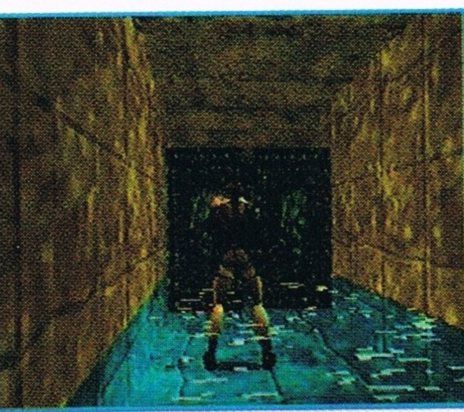
Rompe una de las ventanas para entrar en el edificio. Sigue el corredor hasta el cruce y aguarda a que venga un monje por el pasadizo de la izquierda para entrar en la sala de delante (que contiene la puerta de la cámara acorazada). Cuando entre un pistolero por la ventana, ayuda al monje a vencerlo. Regresa al cruce de pasadizos y tuerce por la derecha (las puertas cerradas del final conducen al vestíbulo principal). Acércate a la primera abertura de la izquierda y deja que el monje te pase corriendo para enfrentarse a otro pistolero. Al entrar en esta sala encontrarás una escalera a tu derecha. Sube hasta alcanzar una pasarela situada encima del vestíbulo principal. Dirígete a la derecha y toma el primer desvío a la izquierda para encontrar la Llave del Vestibulo Principal (Main Hall Key, 1); al monje no parece importarle que te la quedes. Sigue por la pasarela y déjate caer al pasadizo. Salta de lado para evitar el canto rodado que baja por la pendiente estrecha. Sigue el pasadizo y salta de espaldas desde el cruce para esquivar otro pedrusco.

Ve hacia abajo hasta el final del pasadizo. Gírate y tírate para cogerte a la escalera. Baja y empuja el bloque del corredor. Sube otra vez por la escalera y sube hasta el final de la pendiente del canto rodado. Sigue el pasadizo hasta hallar una piscina. El agujero del medio te absorberá, así que bucea a su alrededor para meterte en el pasadizo subacuático del fondo.

Sal en la siguiente piscina y sal del agua para dejarte caer desde muy alto a otra piscina. Ve a la derecha y enciende una bengala para ver las puertas que se abren y cierran. Acércate todo lo que puedas y pasa rodando cuando estén abiertas.

Repítelo con las dos siguientes puertas y sigue el pasadizo con agua hasta una escalera. Sube a la sala y ayuda al monje a matar a los pistoleros. Ve por la puerta al área oscura para ver en el rincón de la izquierda el primer Prayer Wheel (ruedas para el engranaje) de un total de cinco a recoger. Cuando lo agarres, se encenderán las dos filas de hornillos. Para pasarlos, gírate hasta mirar hacia los fuegos desde la plataforma del Prayer Wheel y salta hacia delante desde el lado derecho del borde. Luego salta adelante entre los hornillos de la segunda fila.

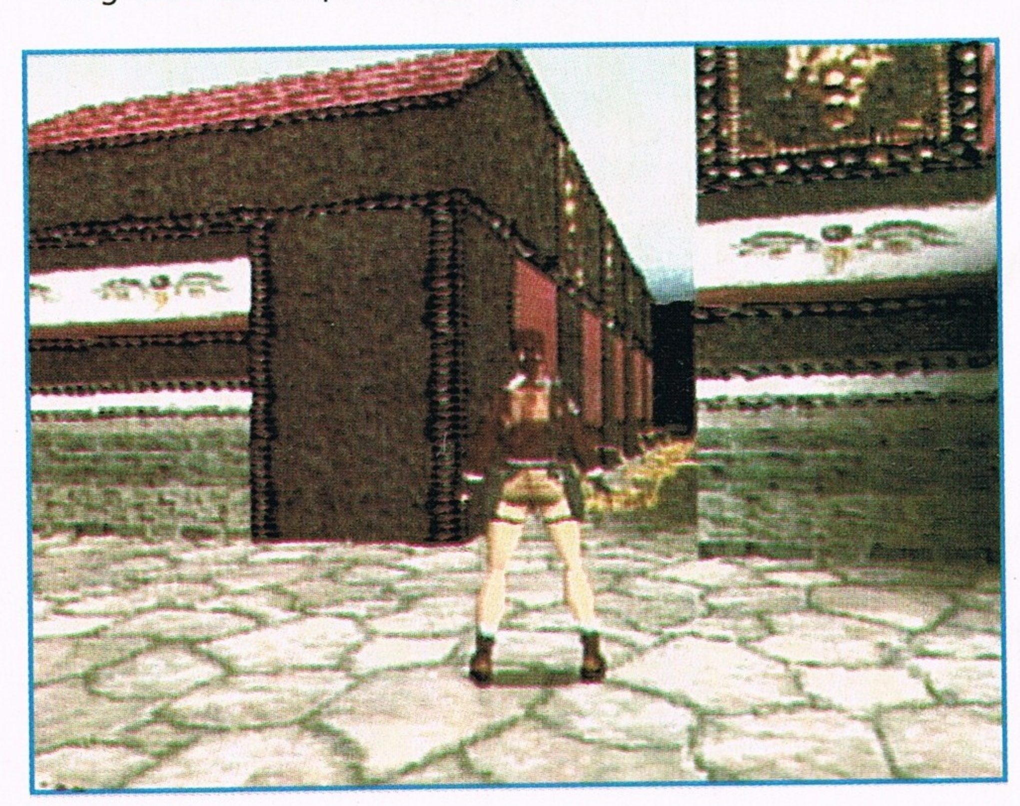
Vuelve a la otra sala y tira de las cajas rojas para revelar un pasadizo. Síguelo hacia la derecha y sube por la escalera para volver con el segundo canto rodado. Sigue el pasadizo, gira a la izquierda y regresa a la pasarela de encima del vestíbulo principal. Ahora baja por la escalera y retorna a la puerta del vestíbulo principal. Usa la llave para abrirla, entra y ve a la barandilla, instante en el que los monjes empezarán a luchar con más pistoleros junto a las puertas.Cuando la batalla haya terminado, pasa por la primera entrada a la derecha (según entras en el vestíbulo principal). Cruza la sala hacia el rincón derecho y ve a un corredor con cuchillas. Corre y salta la primera, gira a la izquierda y toma la Llave de la Cámara

Acorazada (Strongroom Key, 2). Vuelve sobre tus pasos a la puerta de dicha cámara y ábrela para encontrar la Llave de las Azoteas (Rooftops Key, 3). Usa esta última llave para abrir la puerta que hay al otro lado de las dos cuchillas giratorias (en la sala situada a la derecha del pasadizo que va al vestíbulo principal). Sube las escaleras, avanza y mira detrás de las estatuas de becerros para hallar un interruptor (1). Acciónalo para apagar temporalmente las llamas del pasadizo contiguo (situado a la derecha de las estatuas) y pasa enseguida saltando los hornillos. Gira por la izquierda hacia la sala y sube por la escalera de la derecha para ver cómo luchan monjes y pistoleros ahí debajo. Vuelve a bajar y dale al interruptor (2) del patio para abrir las dos trampillas. Tírate por la que quieras y rompe las ventanas para obtener dos Gemas (Gemstones). Usa el interruptor (3) a la vuelta de la esquina para subir por la escalera. Sal al corredor y gira a la izquierda para entrar en la otra sala. Inserta una Gema entre las estatuas de los becerros para abrir la puerta de enfrente. Crúzala y tira dos veces de la caja para conseguir el segundo Prayer Wheel.

Vuelve sobre tus pasos hasta el vestíbulo principal (las llamas del corredor se han extinguido). Ve por la segunda entrada a la derecha y sube por la escalera. Arriba del todo, da un salto largo para asirte a la mano de la estatua, trepa a la mano superior y da un salto largo para sujetarte a la cabeza. Cruza a la siguiente mano y ve luego al saliente alto. Inserta la segunda Gema para abrir una trampilla en la sala de debajo de la estatua. Ve a su base por medio de la mano y bajando por las plataformas. (Ver Secreto 1). Recorre el pasadizo amplio a la derecha de la estatua (mirándola de frente) y toma el primer desvío a la izquierda para hallar una sala con una piscina. (Ver Secreto 2).

Regresa a la trampilla de debajo de la estatua del vestíbulo y



SECRETOS

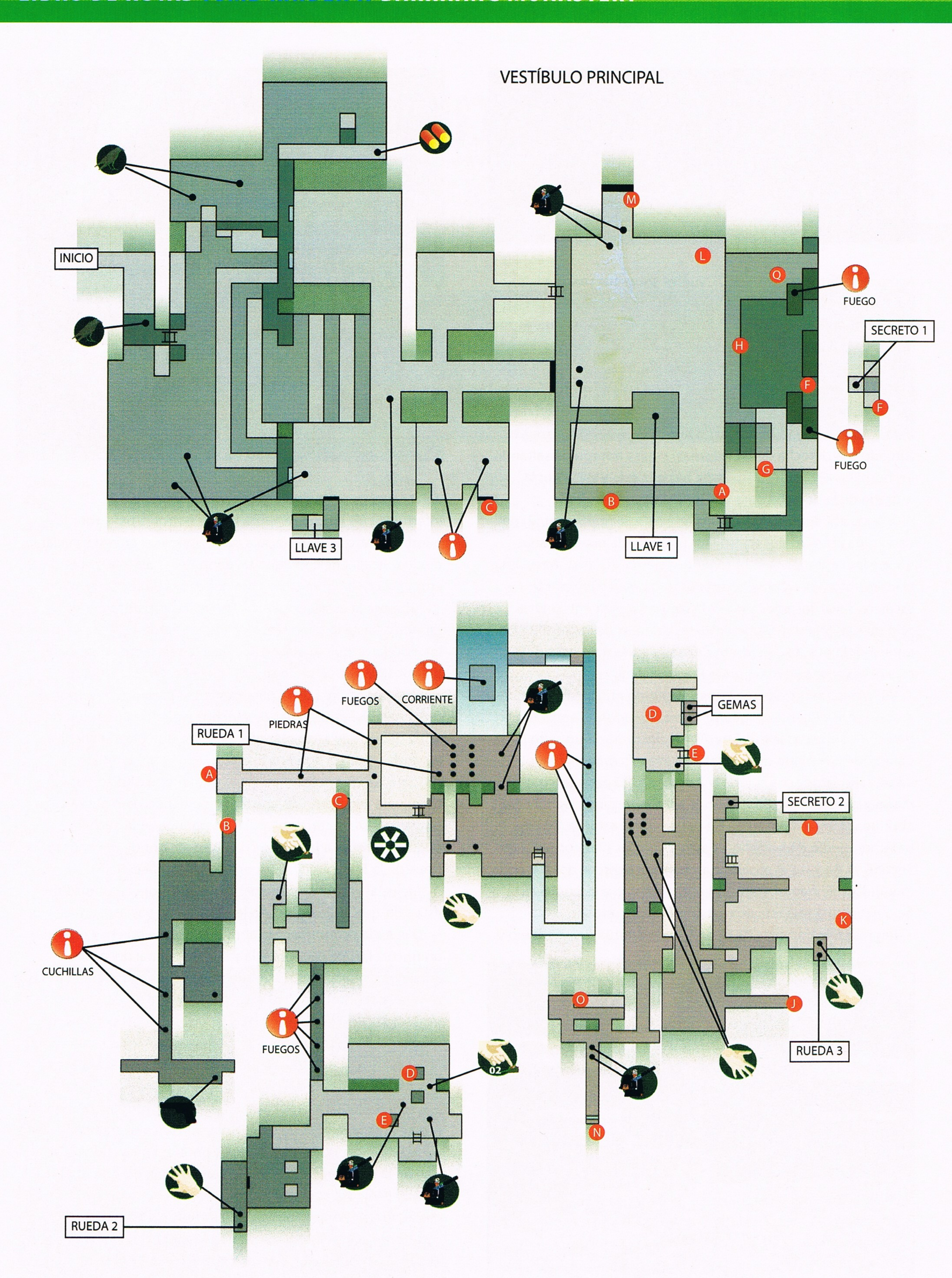
Secreto 1: Dragón de oro
Se encuentra en el escondrijo detrás de la estatua grande. Ve por la pasarela gris, sube saltando por la rampa y aúpate al escondrijo para pillarte el secreto.
Secreto 2: Dragón de piedra
Zambúllete y dirígete al rincón del fondo a la izquierda, más allá de la escalera. Bucea al interior del túnel para hallar el secreto.
Secreto 3: Dragón de jade
Recorre el pasadizo de la cuchilla giratoria, usando los escondrijos que hay a cada lado para esquivarla. Entra en el pasadizo de la izquierda que tiene las puertas que se abren y se cierran. Pasa rodando los dos grupos de puertas para dar con el secreto.

déjate caer por ella. Sigue el pasadizo, aúpate y dale al interruptor (4) junto a la ventana con barrotes para abrir la puerta. Dentro, empuja la caja para taponar el arroyo y vaciar la piscina. Ve allí (hay un atajo saliendo de la sala a la izquierda) y empuja la caja del saliente para dar con el tercer Prayer Wheel.

Sube por la escalera, gira a la izquierda y avanza por el pasadizo hasta la sala. Luego ve a la izquierda otra vez. Dispara a los pistoleros que te atacan al cruzar la sala y prepárate para más obstáculos. El fuego se extingue al acercarte, así que camina por encima de él para caer en el pasadizo. Pasa por al túnel para evitar las bolas de pinchos y gírate para trepar por el saliente que hay justo más allá. Espera a que pase la cuchilla giratoria y salta el agujero. El fuego de delante también se apagará, así que puedes correr al siguiente pasadizo. Pasa el túnel para esquivar nuevas bolas de pinchos, pero ahora sube por la derecha y corre con cuidado para pasar la cuchilla giratoria y llegar a la entrada de enfrente, donde encontrarás la Llave de la Trampilla (Trapdoor Key, 4). (Ver Secreto 3).

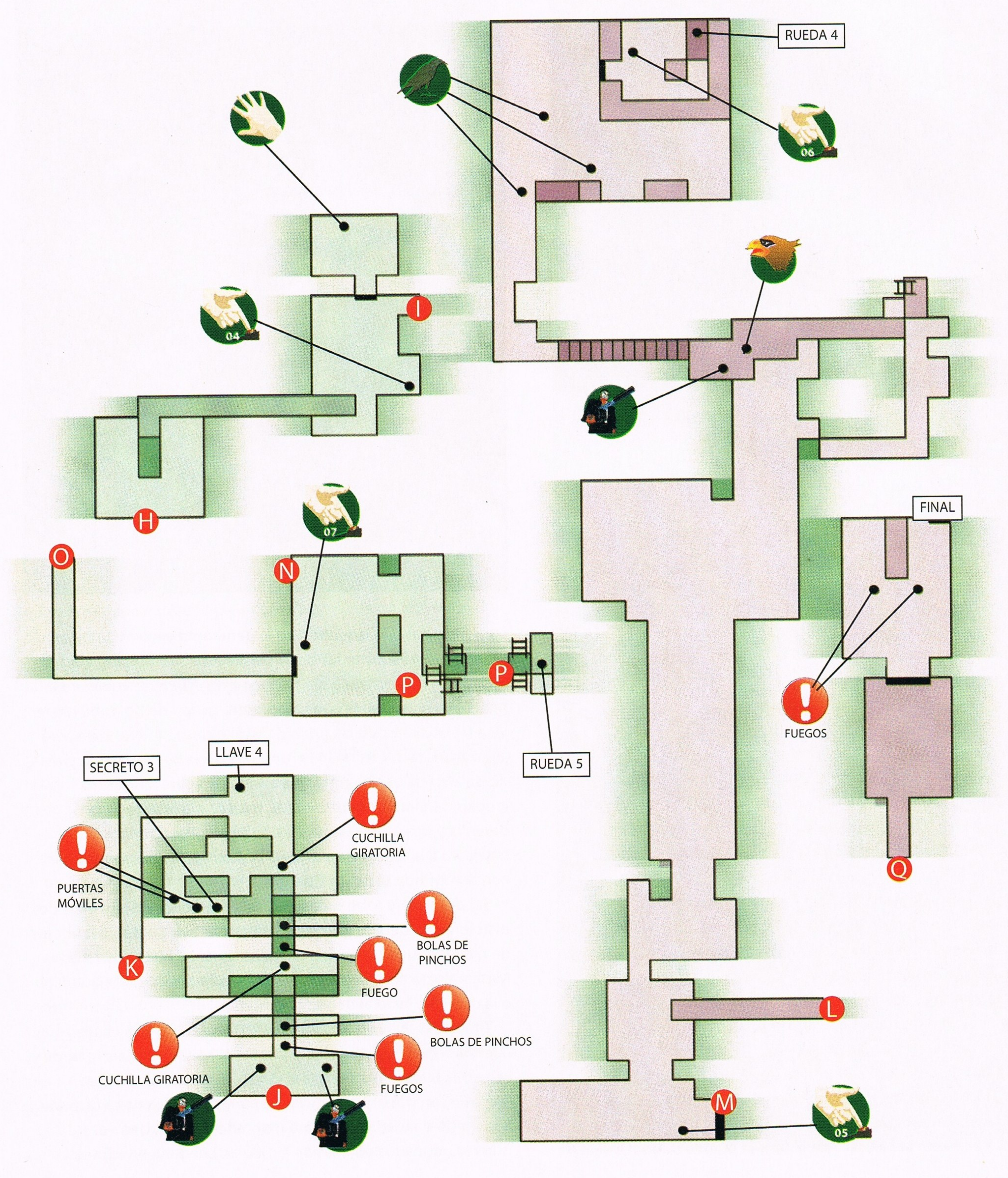
Vuelve al vestíbulo principal (puedes ir por el pasadizo de esta sala, que te llevará hasta la piscina que vaciaste antes) y usa la llave en la cerradura para abrir la trampilla que hay cerca, en un rincón. Déjate caer por ella y aúpate al final del pasadizo. Encamínate a la izquierda y dale al interruptor (5) para abrir las puertas dobles que dan al vestíbulo principal (y deja que los monjes se las arreglen con los pistoleros). Luego ciérralas de nuevo. Vuelve pasando por el lado agujero y atravesando por la entrada para salir afuera. Sigue el camino marrón y aúpate al túnel situado detrás del pilar, a la izquierda, para subir por la escalera hasta el saliente. Mata al águila y al pistolero a medida que te acercas al puente de cuerda, que encontrarás caminando hacia la derecha. Crúzalo y cárgate unos cuantos cuervos. Ve a lo alto de la construcción por medio de los salientes de uno de los lados y cuélgate-suéltate del agujero para echarle el guante al cuarto Prayer Wheel, Pulsa el interruptor (6) para salir.

Retorna al vestíbulo y al pasadizo ancho a la derecha de la estatua grande (siempre mirándola de frente) mientras matas a más pistoleros. Tuerce en el primer desvío a la derecha para ir a



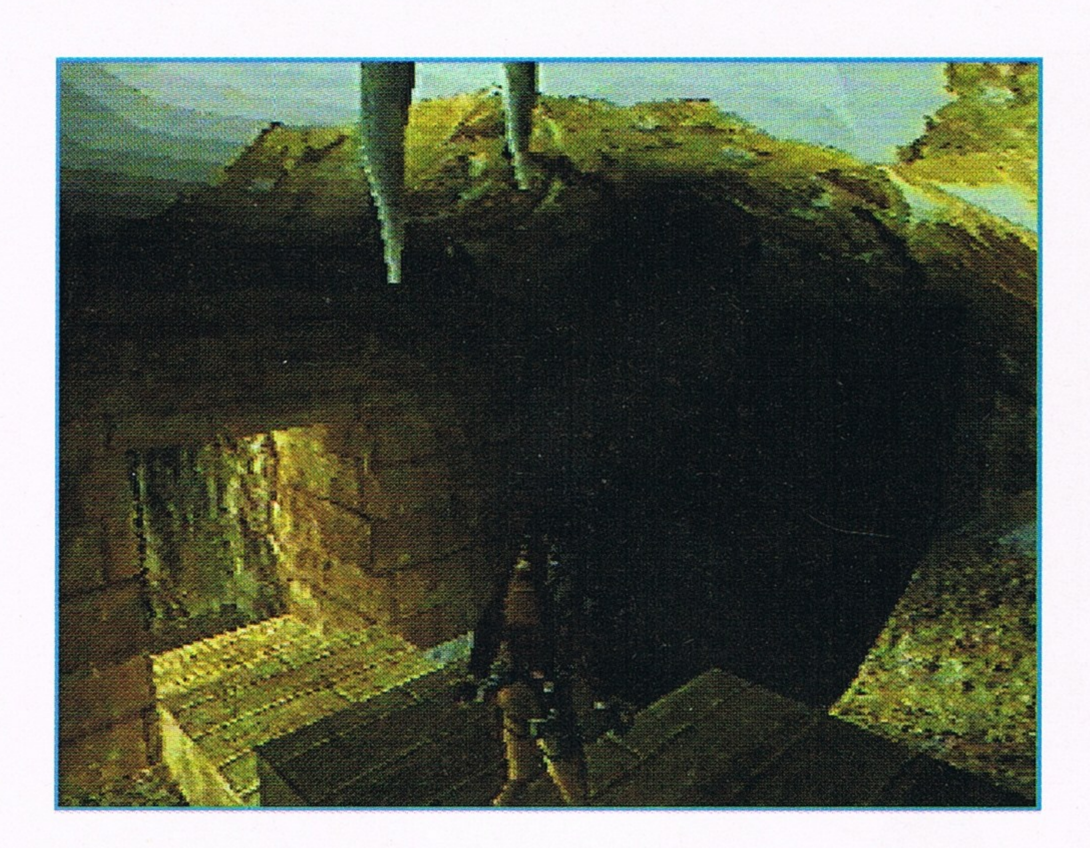
VESTÍBULO PRINCIPAL
INICIO
LLAVE 3
LLAVE 1
FUEGO
SECRETO 1
FUEGO
M
L
Q
H
F
F
G
A
B
C
RUEDA 1
PIEDRAS
FUEGOS
CORRIENTE
GEMAS
D
E
SECRETO 2
I
K
J
O
N
A
B
C
CUCHILLAS
FUEGOS
D
E
02
RUEDA 3
RUEDA 2

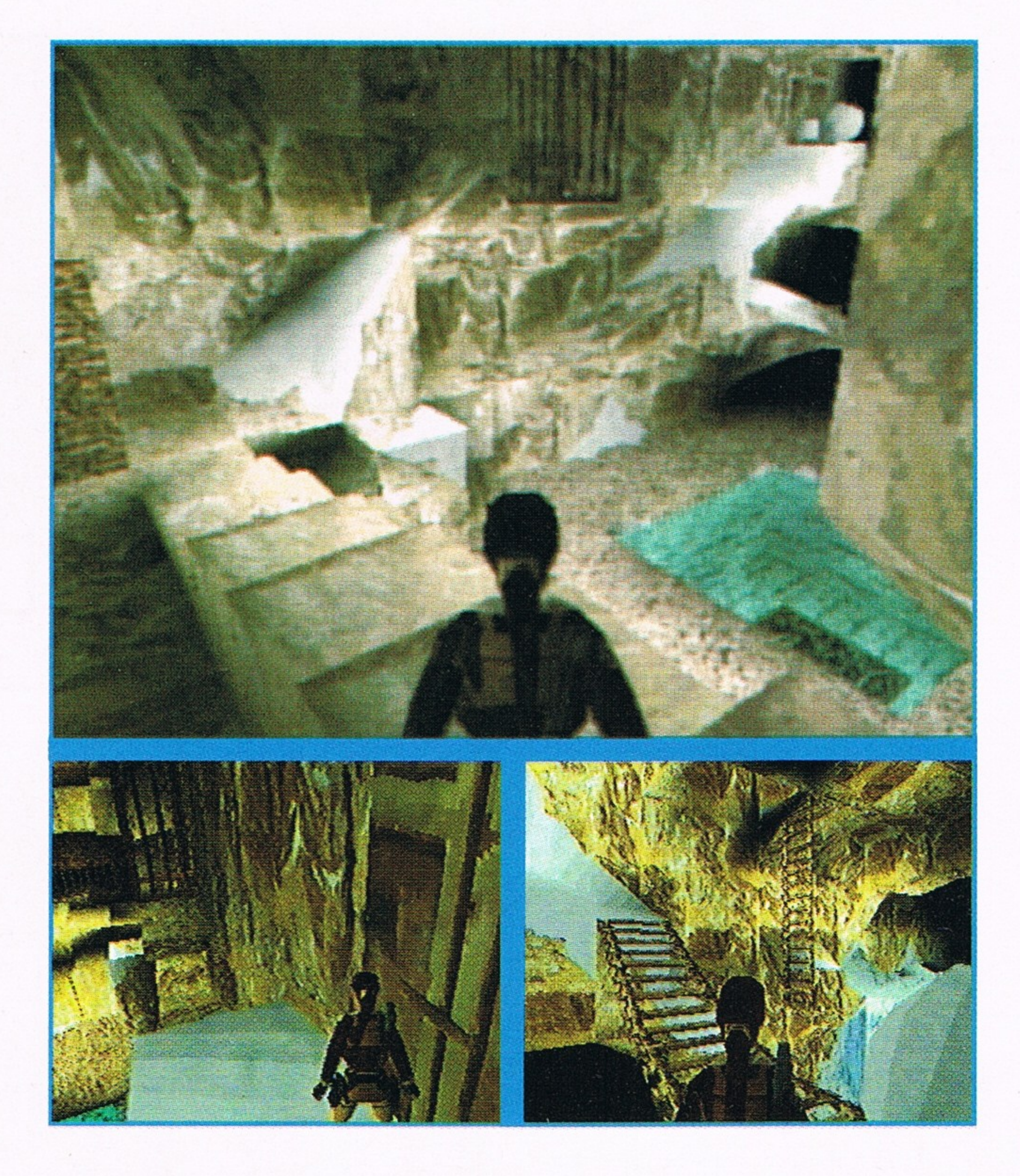
la sala de las cajas, donde puedes empujarlas para hallar algo de munición. Al otro lado de esta sala hay un pasadizo con una trampilla. Corre por él y agárrate enseguida a una de las escaleras, pero no bajes por ella. Aúpate y ve a la derecha y luego a la izquierda para encontrar unas escaleras que llevan a una ventana. Mientras subes, detrás de ti aparecen algunos pistoleros: salta fuera a través de la ventana para caer en el patio que hay al otro lado y pulsa el interruptor (7) para dejar salir a los monjes. Cierra la puerta detrás de ellos y después vuelve a abrir y entra. Cuando hayas matado a los restantes pistoleros, vuelve al patio para subir por las escaleras incrustadas en la pared del fondo y pillar el último Prayer Wheel. Regresa al vestíbulo y ve a la sala de la izquierda de la estatua grande para insertar los Prayer Wheels en sus huecos. Con esto se abren las puertas dobles que hay allí. Sube por la rampa e inserta el Serafín para abrir la salida del nivel.



MISIÓN 13 Catacombs

EN LAS CATACUMBAS DE TALIÓN DEBERÁS HACERTE CON DOS MÁSCARAS TIBETANAS, EN LUGAR DE LAS TÍPICAS LLAVES, PARA ABRIR UN PAR DE PUERTAS. PARA SALIR DEL NIVEL TENDRÁS QUE ACCIONAR UN INTERRUPTOR SITUADO EN EL SUELO Y PASAR POR LA PUERTA, SALTANDO SOBRE LAS BOLAS DE NIEVE, ANTES DE QUE SE CIERRE.





Tírate por el lado de las escaleras para que no te caigan encima las letales estalactitas. Avanza hasta la puerta de enfrente para llegar a la sala de la cuesta. (Ver Secreto 1). Deslízate por la cuesta para caer abajo y, guardando las distancias, mata al yeti que te ataca. Dale al interruptor (1) junto a los barrotes que hay al fondo y sube por la escalera del área oscura (llegarás a ella subiendo por los escalones y girando hacia la izquierda). Luego deslízate otra vez pendiente abajo y esta vez salta para asirte al saliente. Mata al leopardo, tírate a la derecha de las escaleras (para evitar los carámbanos) y sigue el pasadizo hasta una cueva con una piscina.

Al acercarte a la piscina, saldrán pistoleros por las escaleras de encima, así que cóselos a tiros. Luego estáte alerta a los leopardos de alrededor de la piscina. Desde las escaleras por las que has bajado hasta la piscina, sube por la pendiente nevada a la izquierda de la piscina (llegarás allí saltando primero a la plataforma y luego en diagonal al principio de la rampa) y salta al agua por la derecha para evitar las bolas de nieve.

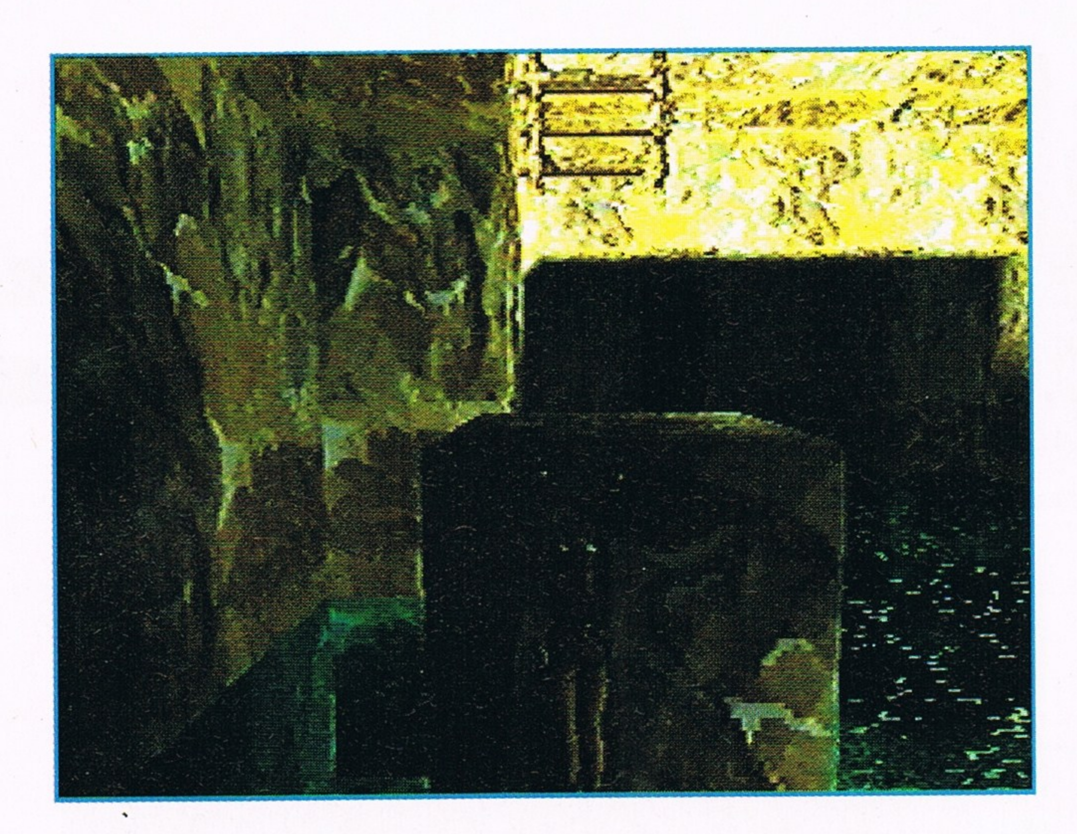
Vuelve a la pendiente y da un salto largo en diagonal a la derecha hacia un saliente inferior. Pasa corriendo las baldosas que se hunden y sube por la escalera. Da una voltereta hacia atrás desde lo más alto, gírate y salta para accionar el interruptor (2) que alza la jaula de encima de la Máscara Tibetana (Tibetan Mask).

Ve a por ella, en cuyo instante se desaguará la piscina. Ve ahí abajo, colgándote-soltándote del agujero que hay en el centro de la piscina. Da un salto largo sobre el foso de pinchos e inserta la Máscara para abrir la puerta. Sube corriendo hacia la izquierda de la pendiente y encarámate al saliente para esquivar las bolas de nieve.

Dispónte a disparar a cuatro leopardos, pero no vuelvas a la pendiente hasta que haya bajado otro grupo de bolas de nieve. Ve a las escaleras de la izquierda y salta desde la más baja para agarrarte a la abertura en la roca. Tírate a la cueva grande y dirígete hacia el hielo, instante en el que aparecen cuatro leopardos. Elimina a los mininos, pasa por la arcada de la derecha y dispara a un par más. Sube al saliente de roca que hay justo a la izquierda y tírate a la piscina de debajo para dar con la segunda Máscara Tibetana.

Sal del agua y sube otra vez al saliente de roca. Mata a los dos pistoleros de debajo y vete de vuelta a la pendiente de las bolas de nieve. Sigue el pasadizo ancho de la derecha e inserta la Máscara para abrir la puerta (el lugar para insertarla te quedará a la derecha, justo al doblar la esquina).

Tírate a la sala oscura; al fondo observarás que hay jaulas cerradas con yetis. Al bajar ve por la pasarela hacia la izquierda y salta dos huecos para llegar al interruptor (3). Púlsalo para iluminar (un poco) la estancia y abrir las jaulas. Ponte a disparar a los yetis, dando vueltas para mantenerte lejos. Una vez muertos, toma los objetos de las jaulas. Luego vuelve fuera y





mueve el bloque del rincón (a la derecha del interruptor). Estíralo y empújalo bajo uno de los grupos de barras que hay cerca del interruptor (para evitar que se cierren) antes de volver a entrar en la sala de detrás. Dale al interruptor (4) de la parte de atrás y sal luego al exterior.

Deshaz todo el camino hasta la abertura en la pared de roca, junto a la cuesta de las bolas de nieve, mientras te cargas a algunos pistoleros. Cruza la puerta abierta que verás justo enfrente y ve por el primer puente de cuerda. Al principio del segundo, vete a la izquierda para esquivar las bolas de nieve.

Continúa por el segundo puente y da un salto largo para agarrarte a la escalera de la derecha. Sube y sigue el pasadizo hasta una agujero con una piscina grande debajo. Salta al agua y sal a tierra para evitar a las barracudas. Dispárales desde la orilla y luego nada/vadea hasta la siguiente cueva. Nada hacia la izquierda. (Ver Secreto 2). Sigue hacia la izquierda, donde se ensancha la caverna, y gira a la derecha para dirigirte a las puertas cerradas. Sube al pilar de enfrente y da un alto largo para sujetarte a la escalera.

Sube y salta de espaldas en lo más alto para caer en un saliente con un interruptor (5). Acciónalo para abrir las puertas cerradas de debajo. Salta otra vez al agua y pasa por ellas.

Mata al leopardo y pulsa el interruptor (6) para abrir las grandes puertas que hay cerca de la pendiente de las bolas de nieve. Puedes colgarte y soltarte desde esta sala a la capa de hielo. Después pasa otra vez por la abertura en la roca.

Cruza las puertas que has abierto y da un salto largo sobre el foso. Si quieres algunos objetos, mata a los leopardos de debajo antes de dejarte caer y tomar el material que hay en el rincón del fondo a la izquierda. Dale al interruptor para abrir las puertas y cárgate al leopardo que aparece.

Arriba del foso, salta hacia delante, hacia atrás y luego adelante en dirección a las bolas de nieve de enfrente para esquivarlas. Luego atrae las bolas de nieve de la cuesta más pequeña de la izquierda. Éstas rompen la puerta y llegan a la sala pequeña. Pisa el interruptor izquierdo del suelo para abrir por un instante una puerta. Ve a una sala con pinchos en el suelo. (Ver Secreto 3).

Dirígete a la puerta que hay cerca, a la derecha. Cuando se abra da un salto a través de ella y luego otro por encima de las bolas de nieve.

Gírate y corre por el otro interruptor del suelo, salta las bolas de nieve y rápidamente salta hacia la puerta de la derecha. Pasa luego por la salida de enfrente antes de que se cierre. Párate en cuanto entres para no caer. Salta para agarrarte a la escalera y baja para completar al fin el nivel.

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de piedra

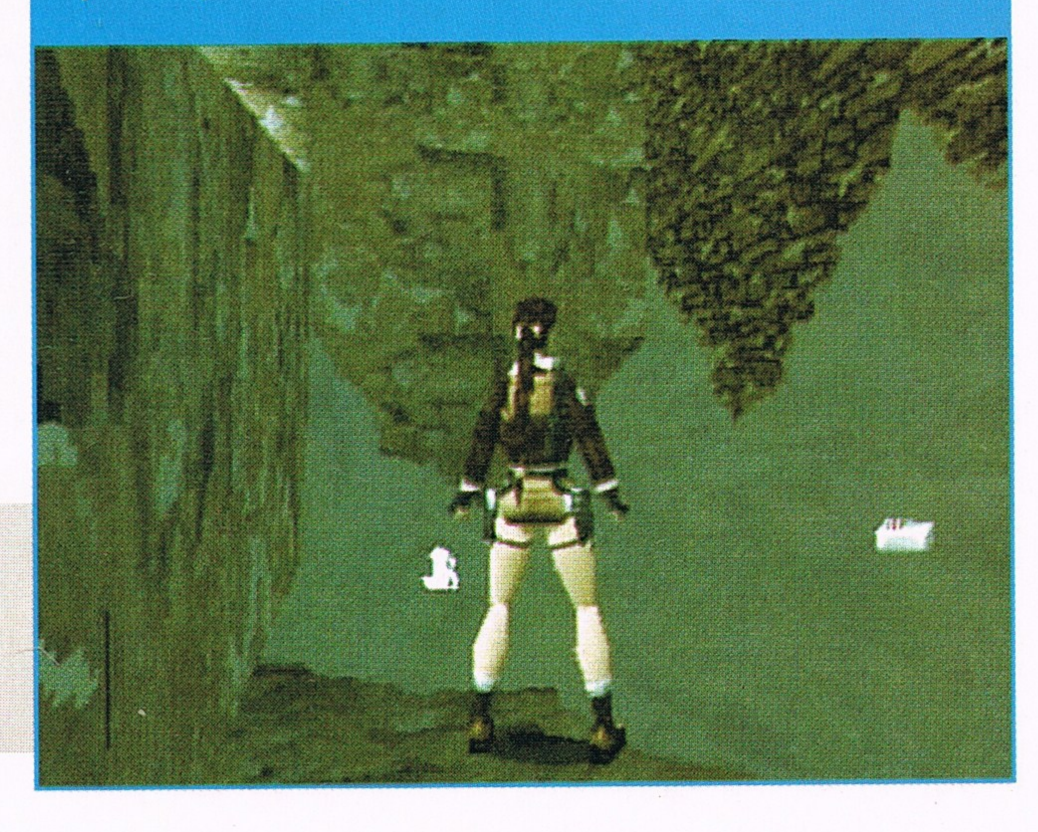
Agárrate a la grieta de la izquierda, desplázate a la derecha hasta poder auparte, baja al otro lado y toma el secreto (más algunas bengalas).

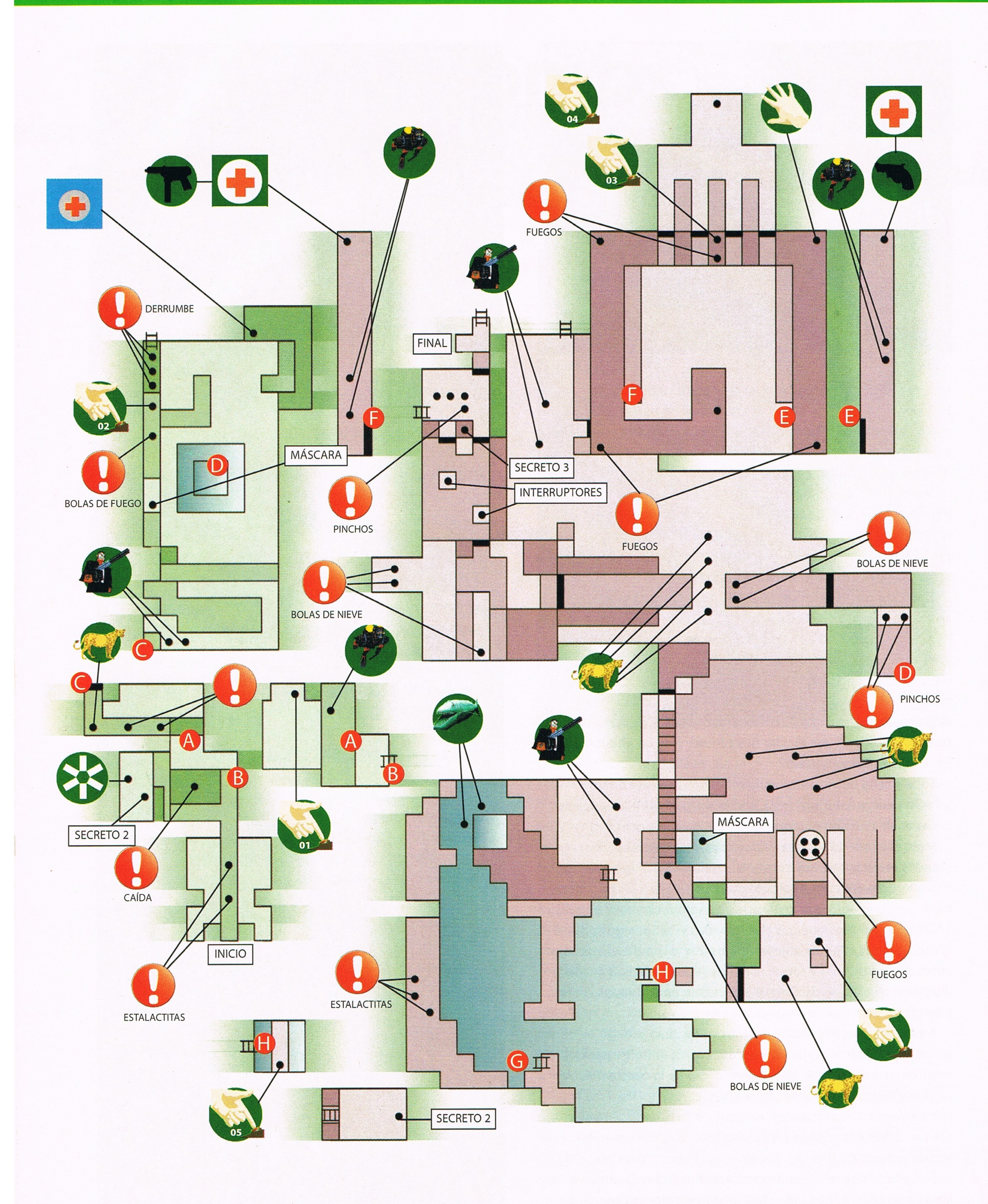
Secreto 2: Dragón de jade

Detrás de la plataforma medio helada de la derecha hay una escalera helada. Sube por ella y tírate desde el lado izquierdo a la plataforma inclinada de debajo. Salta enseguida de espaldas y llegarás a un saliente plano para divisar el dragón. Al salir, salta desde la pendiente para asirte a la escalera.

Secreto 3: Dragón de oro

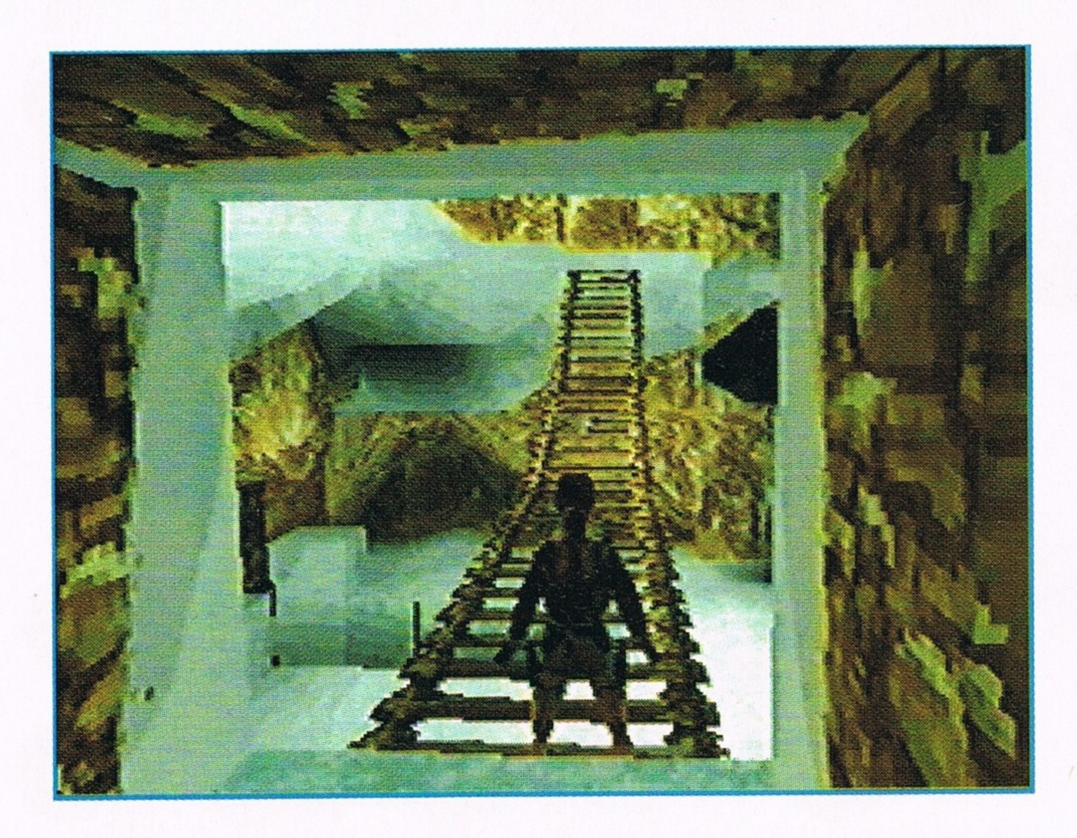
Mira a la izquierda para ver un muro escalable. Ve por él y tírate por la izquierda al saliente del secreto.




04
03
FUEGOS
DERRUMBE
FINAL
02
F
F
E
E
MÁSCARA
D
BOLAS DE FUEGO
SECRETO 3
INTERRUPTORES
PINCHOS
FUEGOS
BOLAS DE NIEVE
BOLAS DE NIEVE
C
C
D
PINCHOS
A
A
B
B
SECRETO 2
01
MÁSCARA
CAÍDA
INICIO
H
FUEGOS
ESTALACTITAS
ESTALACTITAS
H
G
BOLAS DE NIEVE
05
SECRETO 2

MISIÓN 14 Ice Palace

AL PRINCIPIO DEL NIVEL DEL PALACIO DE HIELO UTILIZARÁS UN CURIOSO SISTEMA PARA ABRIR PUERTAS: SALTAR POR LOS TRAMPOLINES Y DISPARAR A LAS CAMPANAS. DESPUÉS DEBERÁS HACERTE CON UNA MÁSCARA TIBETANA Y CON LA BAQUETA DEL GONG. CUANDO UTILICES ESTE ELEMENTO PODRÁS TOMAR EL TALIÓN, ENTONCES "SÓLO" TE QUEDARÁ CARGARTE AL GUARDIÁN GIGANTE PARA COMPLETAR EL NIVEL.





Dispara a la campana para abrir la puerta y crúzala. Ten cuidado con los paneles del suelo que impulsan a Lara hacia arriba: pueden ser mortíferos. Ve a la derecha y alinéate con el trampolín de debajo del agujero largo. Si miras hacia arriba verás que tiene una campana encima. Saca las pistolas y ve disparando mientras corres hacia delante y das botes: tienes que darle a la campana para abrir una de las puertas de salida del área que hay en la sala (tras la arcada de la izquierda, cerca de la pendiente por la que te deslizas).

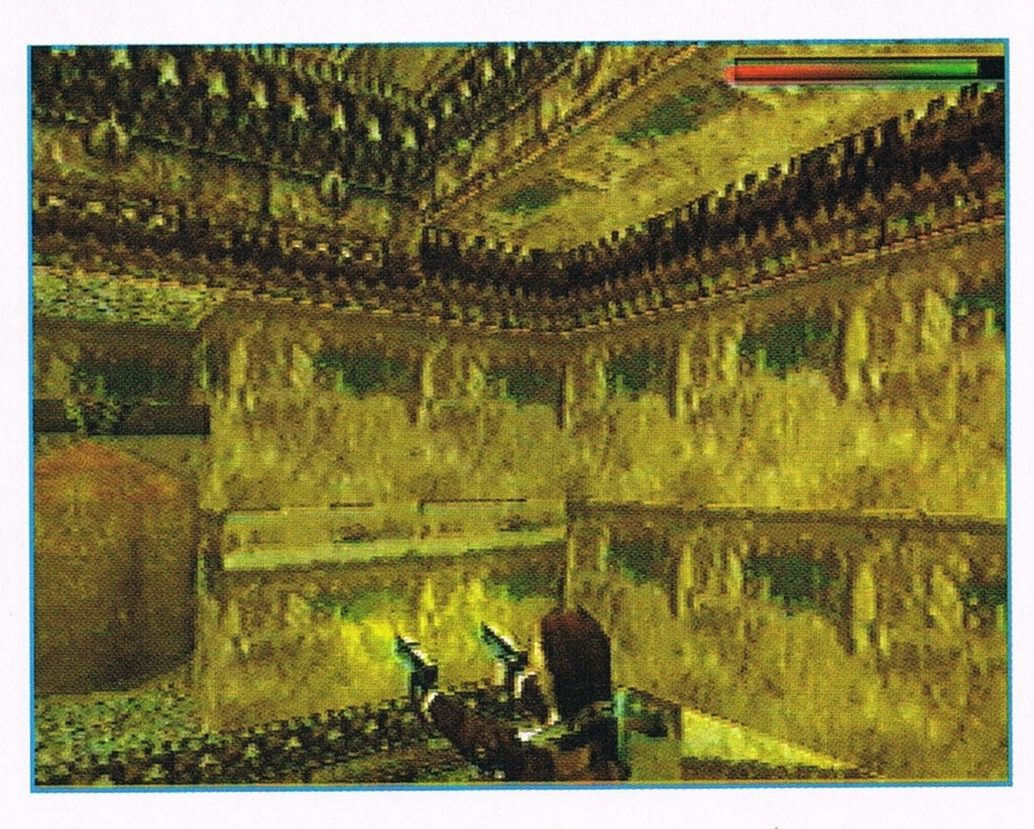
Ahora corre hacia el trampolín doble que hay al lado, en dirección a las puertas de salida, y agárrate en cuanto te eleves para alcanzar el saliente de encima. Pulsa el interruptor (1) que hay allí para bajar la jaula de los yetis (y soltarlos). Déjate caer y tirotea a los tres. Desde la sección de madera que hay arriba (donde, por cierto, puedes hacerte con un paquete médico), da un salto hacia la jaula larga y estrecha situada en un lado. Mata al yeti del final, da un rodeo y dale al interruptor (2) para alzar las trampillas que hay cerca. (Ver Secreto 1).

Baja otra vez a la sala de las puertas y corre hacia el nuevo saliente (que has creado al bajar las trampillas) y el trampolín, agarrándote en cuanto salgas despedido. Gírate hacia la campana y salta hacia arriba para dispararle, lo cual abrirá la segunda puerta de debajo.

Ahora puedes pasar por las puertas y saltar a la pendiente de la izquierda para deslizarte por ella y hallar otro trampolín. Corre hacia él desde la izquierda para asirte al saliente de encima. Encarámate y salta de espaldas, manteniendo pulsado el botón de salto para que Lara siga saltando de pendiente a pendiente. Aguanta ⇨ para ir saltando hacia la derecha y dispara a la campana que hay allí. Luego mantén pulsado ⇦ hasta que Lara bote al saliente de la izquierda.

Sube por la puerta abierta y por la escalera al saliente de la derecha. Trepa al siguiente saliente y salta en diagonal a la izquierda. Mata al yeti y sube por la abertura de la derecha. Delante de ti verás una cueva grande: el camino rocoso de la derecha lleva a una puerta sellada. (Ver Secreto 2). Déjate caer al suelo y sigue el pasadizo que da a otra cueva grande, matando a los tigres blancos.

Agénciate la Máscara Tibetana (Tibetan Mask) del bloque del fondo. Vuelve al camino rocoso de la derecha que encontrarás en la sala anterior, donde ya se ha abierto la puerta. Crúzala y sigue el pasadizo, matando al yeti cuando te tires junto al enladrillado. Acaba con otro yeti de debajo, a través de los agujeros del suelo. Cuélgate-suéltate desde el medio del último



agujero para evitar los pinchos de debajo (antes puedes pillarte el paquete médico).

Enciende una bengala y sube al balcón de la izquierda. Inserta la Máscara para abrir la puerta que hay justo a la izquierda de este balcón. Cruza y pasa por el puente de cuerda.

Sigue el pasadizo para salir por encima de la capa de hielo del nivel anterior. Salta en diagonal a la izquierda hacia el interruptor (3) y acciónalo para derretir el hielo. Déjate caer y extermina a los tigres blancos que aparecerán por la derecha. Bucea más allá de la Baqueta del Gong (Gong Hammer) hacia la siguiente piscina y mata a los tres yetis desde la parte poco profunda, intentando no ponerte debajo de las estalactitas. Ve ahora a por la Baqueta del Gong y sal enseguida por la piscina en la que disparaste a los yetis, intentando esquivar a las



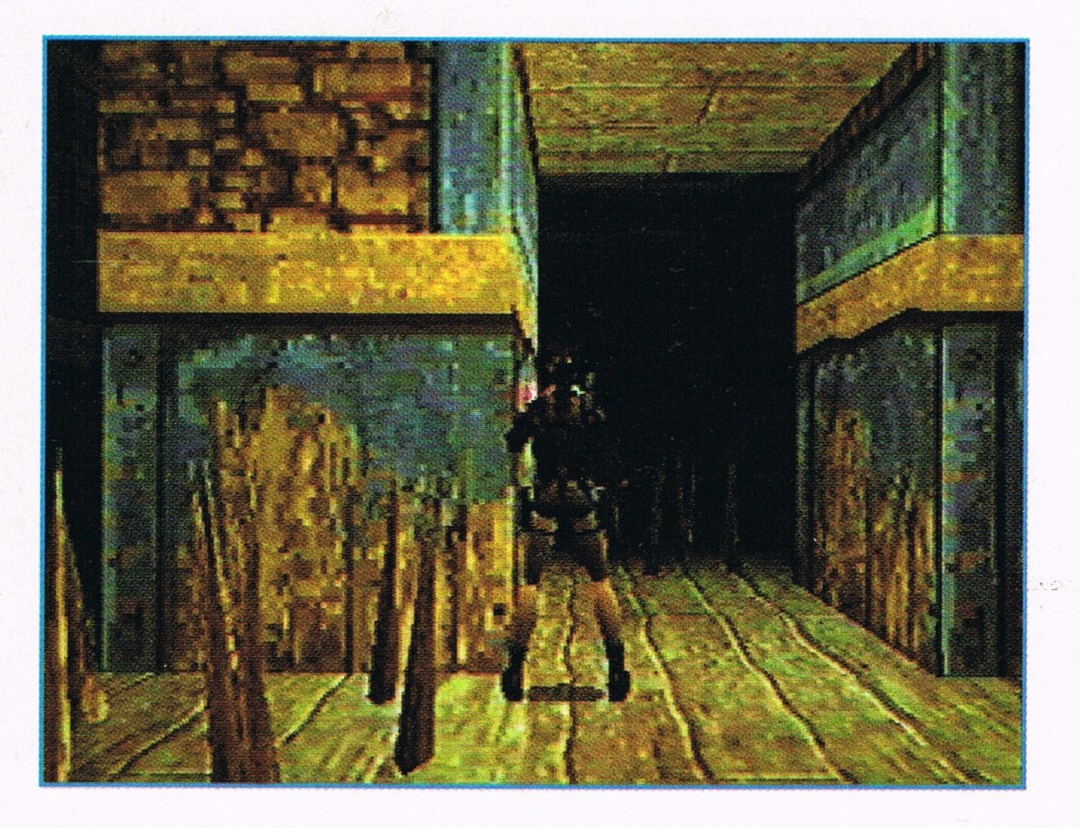
barracudas que han aparecido.

Recorre el pasadizo de la derecha y dale a los yetis para el pelo. Sube las escaleras y cruza la puerta. Gira a la derecha para ver unas cuantas bolas de nieve: atráelas hacia abajo, apartándote con una voltereta hacia atrás. Luego echa a correr y de un salto métete en la entrada, antes de que te arrollen las bolas que han quedado en la pendiente.

Ve a la izquierda y deslízate de espaldas para aferrarte al borde. Desplázate a la izquierda con las manos hasta poder ver un saliente detrás de ti (usando L1). Aúpate y salta de espaldas para caer sobre él. Gírate y da un salto largo para asirte a la pared de hielo y sube luego a la entrada de encima.

Deslízate de espaldas, sujétate al borde de la pendiente y cuélgate-suéltate junto al Gong (asegúrate de tener la barra de energía al máximo porque será un duro aterrizaje). Usa la Baqueta para golpearlo y abrir así la puerta del palacio. (Ver Secreto 3). Salta y aúpate a la pendiente de la izquierda para deslizarte. Déjate caer y pasa por la entrada que te quedará detrás. Toma el Talión y sal, instante en el cual te ataca el guardián gigante.

Ahora es el momento de usar el lanzagranadas: hacen falta ocho impactos para liquidarlo. Ve moviéndote, o escóndete en la cabaña si la abriste para disparar desde allí. Cuando hayas acabado con el mastodonte, habrás completado el nivel.

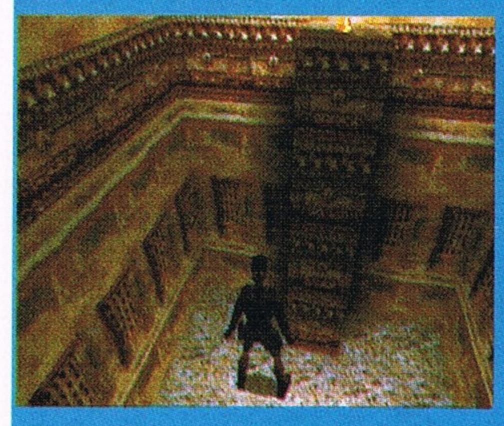


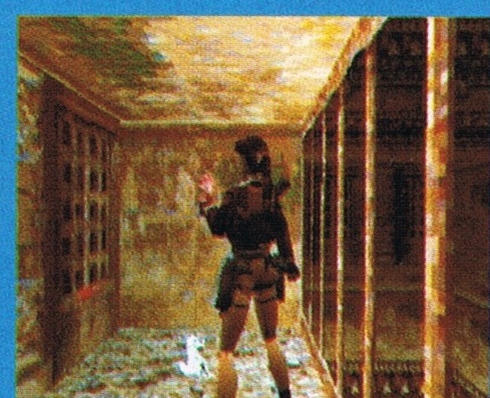


Secreto 1: Dragón de oro
Vuelve a la jaula angosta y tira del bloque (el segundo desde la izquierda según entras por las barras), luego empújalo de lado para revelar una entrada a una sala grande. El secreto está en el pilar del otro lado de la sala. Para alcanzarlo sólo tienes que ponerte en el centro de la plataforma y caminar por el puente invisible hasta alcanzar el dragón.

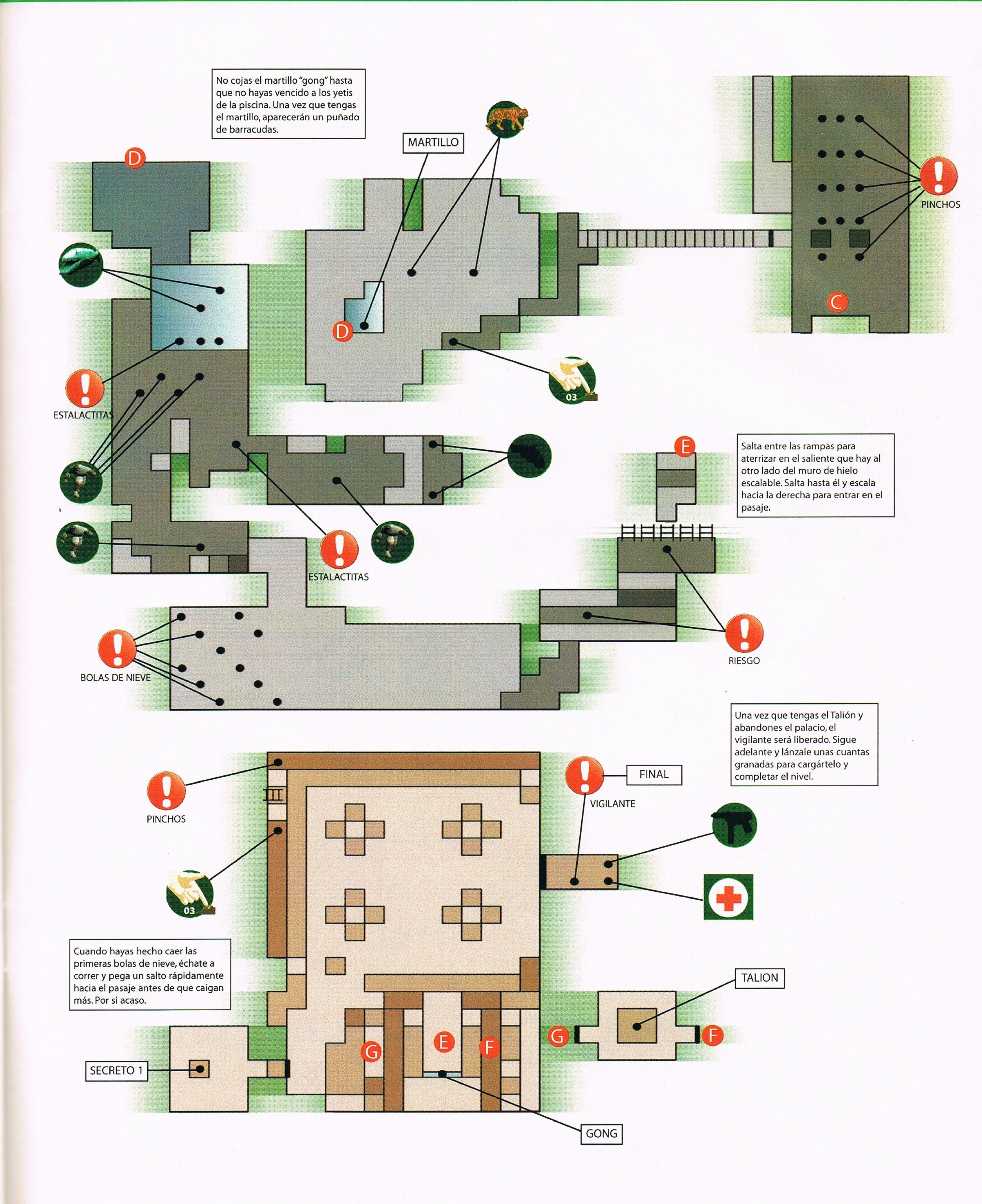
Secreto 2: Dragón de piedra
Está en el pasadizo oscuro a la derecha de la cueva (antes del camino que lleva a la puerta sellada). Enciende una bengala y salta hacia delante para agarrarte a una rampa.

Secreto 3: Dragón de jade
Antes de pillarte el Talion, déjate caer al campo de hielo que se encuentra enfrente del gong y dirígete a la escalera que hay cerca del rincón del fondo a la izquierda. Salta para asirte a ella y baja. Enciende una bengala y gira a la izquierda. Déjate caer por medio de una plataforma y gírate para hallar un interruptor (4).

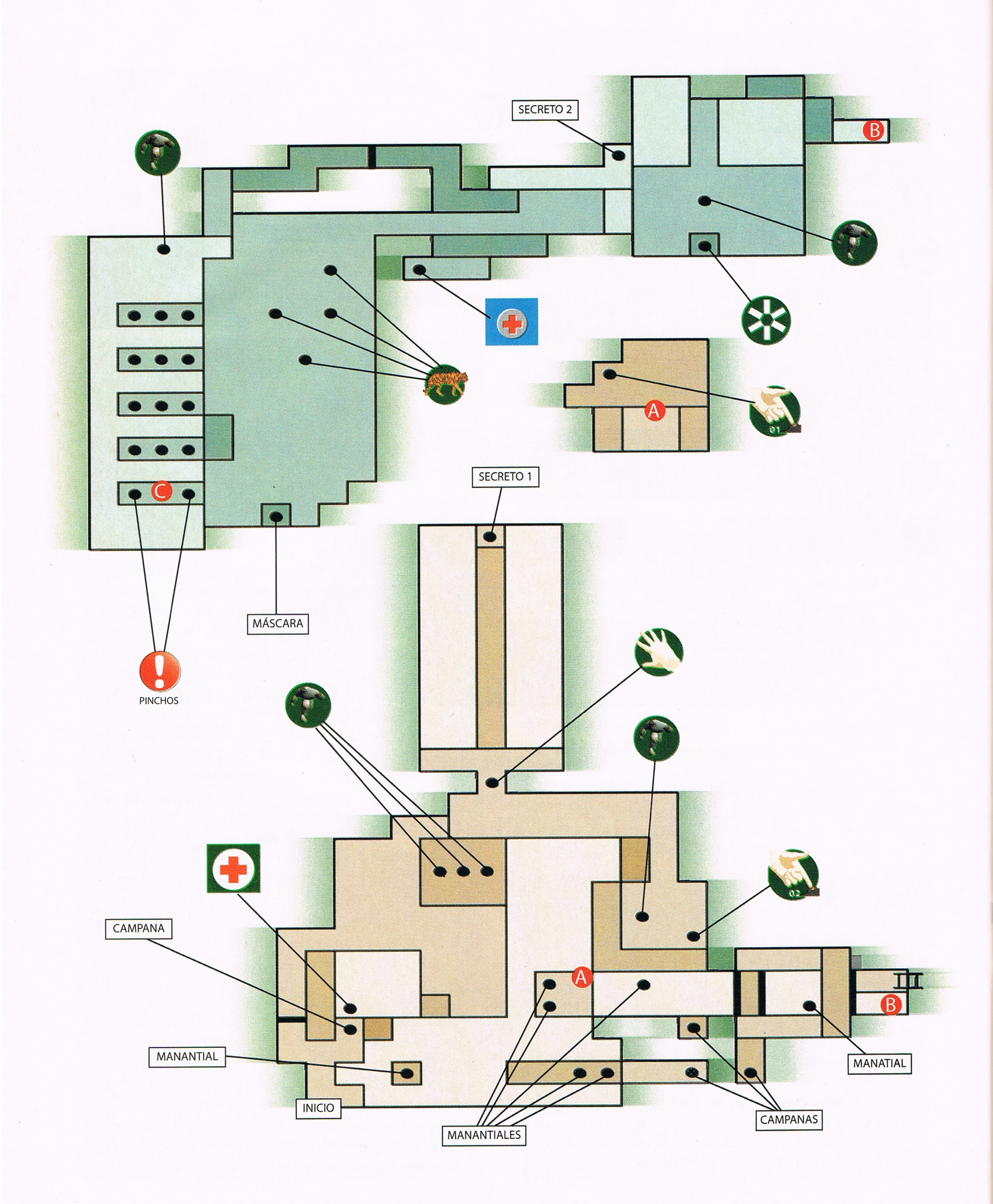




Púlsalo para abrir la cabaña de cerca del palacio. Sube otra vez por la escalera y salta de vuelta al campo de hielo. Luego encamínate a la cabaña (que además resulta ser un útil escondrijo cuando te enfrentas al guardián) para hallar el secreto. Para volver a subir hasta el gong lo mejor es hacerlo por la parte izquierda.

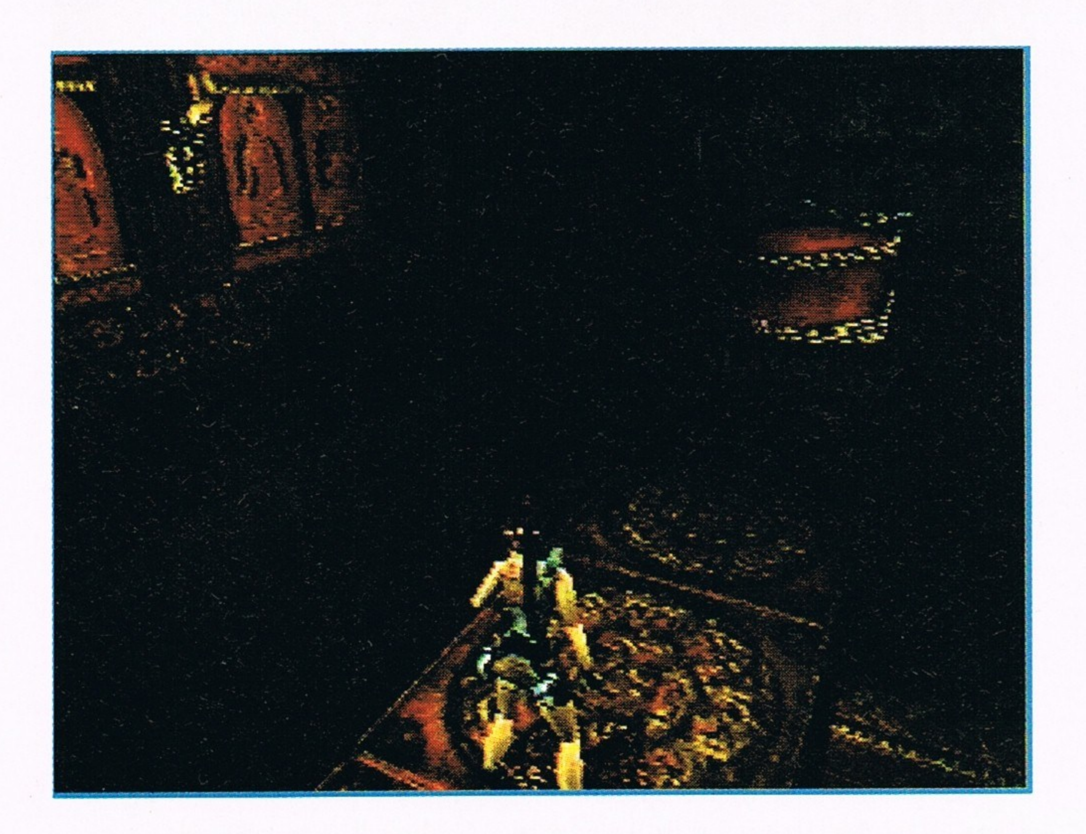


No cojas el martillo "gong" hasta que no hayas vencido a los yetis de la piscina. Una vez que tengas el martillo, aparecerán un puñado de barracudas.
MARTILLO
D
D
C
PINCHOS
03
ESTALACTITAS
E
Salta entre las rampas para aterrizar en el saliente que hay al otro lado del muro de hielo escalable. Salta hasta él y escala hacia la derecha para entrar en el pasaje.
ESTALACTITAS
RIESGO
BOLAS DE NIEVE
Una vez que tengas el Talión y abandones el palacio, el vigilante será liberado. Sigue adelante y lánzale unas cuantas granadas para cargártelo y completar el nivel.
FINAL
VIGILANTE
PINCHOS
03
Cuando hayas hecho caer las primeras bolas de nieve, échate a correr y pega un salto rápidamente hacia el pasaje antes de que caigan más. Por si acaso.
TALION
G
E
F
G
F
SECRETO 1
GONG


SECRETO 2
B
A
01
C
SECRETO 1
MÁSCARA
PINCHOS
02
CAMPANA
A
III
B
MANANTIAL
MANATIAL
INICIO
CAMPANAS
MANANTIALES

MISIÓN 15 Temple of Xian

EL TEMPLO DE XIAN ES EL MÁS COMPLEJO DE TODOS LOS NIVELES QUE COMPONEN ESTA SEGUNDA AVENTURA DE LARA. RECORRIENDO SU INTERMINABLE EXTENSIÓN HALLARÁS EL SELLO DEL DRAGÓN Y LAS LLAVES DE ORO Y DE PLATA. ADEMÁS, DEBERÁS COGER LA LLAVE DEL APOSENTO PRINCIPAL PARA ABRIR UN ENREJADO QUE DA A LA ÚLTIMA SECCIÓN. .





Ve por las salas iluminadas con antorchas para salir a una estancia grande. Corre por la pasarela para tirarte a través de una trampilla a una sección de bajada. Salta la cuchilla mientras bajas a la catarata. (Ver Secreto 1).

Acabas en una piscina con peces agresivos. Sal del agua por el saliente de la escalera y dispárales. Luego bucea a través de la gran abertura de debajo para salir junto a las puertas del templo. Cárgate a los dos tigres que saltan a por ti y vete a la izquierda de las puertas para encontrar un trampolín. Písalo desde la izquierda y luego, en el aire, tira hacia delante (no demasiado pronto) para caer sobre el tejado. Ve al otro lado a darle al interruptor (1) que abre la trampilla de encima de la escalera en la piscina de antes. Antes de bajar, abate al águila.

Cuélgate-suéltate, vuelve por el agua a la escalera y sube al pasadizo, matando a la araña que te atacará. Ve a la sala grande que tiene una larga caída a la lava, fatal al contacto. Gírate y cuélgate-suéltate para hallar una escalera. Baja por ella y déjate caer para agarrarte al siguiente saliente. Desplázate a la izquierda por la grieta y sigue el camino para bajar por otra escalera, sujétate al saliente de debajo y encarámate. (Ver Secreto 2). Salta desde el borde del final de la pasarela para alcanzar la escalera y sube por ella.

Sube por la siguiente escalera y sigue el camino hasta la sala del foso de púas. Sube por la pared de enfrente del foso y luego ve a la derecha, contra la pared; salta para dar una voltereta hacia atrás y llegar a una cuesta, y da enseguida un salto para caer en la pared. Ve por la parte más alta para ver una tabla inestable: salta a su extremo más alejado y déjate caer al bloque que tiene proyectiles de escopeta. Da un salto largo a la cuesta, salta desde el lado izquierdo a la siguiente cuesta (para evitar los pinchos) y vuelve a saltar para caer en un pilar. Déjate caer a la derecha para hallar unas granadas entre los pinchos. En lugar de hacer todo esto, también puedes intentar girar a la derecha mientras das el primer salto largo a la cuesta, para caer directamente sobre las granadas.

Sube por los bloques de ahí cerca para agarrarte a la grieta de encima y desplázate a la izquierda para auparte junto al interruptor (2). Acciónalo para abrir las puertas del templo junto a la laguna. Sigue el camino y sal de un salto junto a la catarata para volver allí. Cruza las puertas y prepárate para hacer frente a algunas estatuas que empezarán a mover sus espadas. Métete por el pasadizo abierto del final.

En la sala con otra piscina de lava, da un salto largo desde el saliente para deslizarte hacia delante por la plataforma inclinada. Salta cerca del final para alcanzar la siguiente cuesta y deslízate un poco antes de saltar. Salta dos veces más para asirte a un saliente y aúpate. Sube por los bloques hasta lo más alto de la sala y da un salto largo para sujetarte a la plataforma situada junto a la salida.

Recorre el pasadizo hacia el falso interruptor (no puedes accionarlo) y cae por la trampilla. Tira hacia delante desde el fondo de la cuesta (no saltes) y corre hacia el interruptor de enfrente (3). Púlsalo y rueda para volver a correr por el camino y evitar los muros de pinchos corredizos. Cruza la puerta.

Sigue el pasadizo, salta de espaldas y luego a la izquierda para eludir el primer pedrusco. Al doblar la esquina bajará rodando otro, así que salta por la izquierda y sube al saliente alto. Corre por este saliente de debajo de la escalera para atraer el último canto rodado y tírate por el lado izquierdo.

Ahora puedes subir por la escalera a un saliente situado

encima de una sala oscura. Enciende una bengala. Dale al interruptor (4) del rincón del fondo a la derecha y dispara al tigre que te ataca. Aúpate al pasadizo que hay a la izquierda del interruptor. Ponte de espaldas al hueco y cuélgate-suéltate (no vayas por la escalera) para caer frente a la sala de las cuchillas giratorias. Calcula bien cuándo pasarlas corriendo para llegar a la salida, situada a la izquierda de la sala.

Sales a una pasarela encima de la primera sala del templo. Abate a las dos águilas, salta al saliente de la izquierda y pulsa el botón (5) para abrir durante unos momentos la puerta grande del otro lado. Para cruzarla, rueda de inmediato tras pulsar el botón, luego corre y salta por encima de todos los huecos.

Sigue el pasadizo hasta una sala con pinchos oscilantes. Manténte al lado de la pasarela y pásalos corriendo con tiento. Pulsa el botón de la derecha (6) y salta enseguida a la izquierda



para accionar el otro (7). Corre rápidamente (por el pasadizo de enfrente) al vestíbulo para llegar a la salida. No pares de correr para pasar sin problemas sobre las baldosas inestables.

Al salir a una sala grande, un canto rodado cae detrás de ti, o sea que corre enseguida al final de la pasarela y salta para aferrarte al saliente del fondo. Aúpate para hallar el Sello del Dragón (Dragon Seal). Sube a una de las garras del dragón (es igual el lado por el que lo hagas) y desde allí salta al saliente del lado de la estatua. Sube por los bloques a la sala oscura. Ahora pulsa el botón (8) para crear plataformas en la lava y ten cuidadín con una araña que anda por allí. Salta por las bajas de la parte derecha de la sala (mirando desde la sala oscura). Cuando llegues a la última, gira a la izquierda, da un salto largo a la pendiente pequeña de madera y salta para asirte al bloque alto. Encarámate, deslízate al otro lado y salta al bloque plano.

Gira a la derecha y da un salto largo para sujetarte al pilar junto al muro. Gira a la derecha y da otro salto largo para bajar a la plataforma junto al trampolín. Salta a dicho trampolín e inclínate hacia delante en el aire para caer en el saliente alto; da un paso atrás enseguida y agárrate al borde para evitar el pedrolo que baja rodando. Súbete y salta en diagonal a la derecha hacia la siguiente plataforma, y corre hacia el siguiente surco (que no te hace deslizarte) para esquivar otro canto rodado. (Ver Secreto 3).

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de oro

Mientras te deslizas por la primera catarata, efectúa un giro en el aire (□ + ○) para deslizarte de espaldas. Aférrate al borde de la cascada justo antes de caer al agua, desplázate a la izquierda con las manos y encarámate a por el secreto.

Secreto 2: Dragón de piedra

No cedas a la tentación de dejarte caer desde la primera escalera para sujetarte al saliente secreto, ya que caerás a la lava y la palmarás. Desde la pasarela baja, usa las manos para desplazarte a la derecha por la grieta y llegar al secreto.

Secreto 3: Dragón de jade

Sube a la derecha y deslízate por el siguiente surco al trampolín. Inclínate hacia delante en el aire para caer sobre un techo. Gira a la derecha y da un salto largo para agarrarte al saliente del secreto. Desde aquí puedes saltar de regreso al saliente de la cuesta, situado a la izquierda.

Sigue saltando por las plataformas para subir la cuesta y dispara al águila cerca de la cumbre. Debes llegar hasta la puerta, situada a la izquierda, y cruzarla de un salto. Tira dos veces de la caja para revelar un pasadizo. Cruza por allí hasta llegar a la sala oscura y dale al interruptor (9) para abrir la trampilla. Déjate caer sobre una pendiente. Notarás que te persigue un canto rodado: corre por la izquierda al final para deslizarte por una pendiente al techo del templo. Mata a los dos tigres de debajo y cuélgate-suéltate al suelo. Inserta el Sello del Dragón cerca de la puerta para abrirla.

Cruza y sigue el pasadizo, usando los huecos de la pared y evitando la peligrosa cuchilla rotatoria. Deslízate por la pendiente y acciona enseguida los tres interruptores de mango verde (10-12) para abrir la salida y pasar por allí antes de que te aplaste el mortal techo de pinchos.

Salta por las plataformas al saliente que hay sobre una gran piscina. Dispara a los peces luchadores, salta al agua y tira de la palanca (13) para subir el nivel del agua. Sal a tomar aire y pasa buceando por el túnel ancho, pero ignora la palanca de la izquierda. Gira a la derecha para meterte en un túnel angosto y tira de la palanca que hay allí (14); luego cruza la puerta y tira de la palanca (15) de dentro para abrir la gran puerta negra que había en la piscina (si no tienes tiempo de hacer todo esto, también puedes salir a respirar después de accionar la primera palanca y volver para empujar la segunda). Sal otra vez a por aire, sumérgete y cruza las puertas abiertas. Tira de la palanca (16) de allí para abrir la puerta de encima de la piscina grande. Crúzala, deshazte de los peces y agarra las municiones. Ve vadeando a la sala pequeña y dale al interruptor (17). Huye de los pinchos deslizantes y déjate caer por la trampilla del fondo a la izquierda. La corriente acuática te llevará a la Llave de Oro (Gold Key, 1), así que píllatela y sal por el enrejado para ir a parar

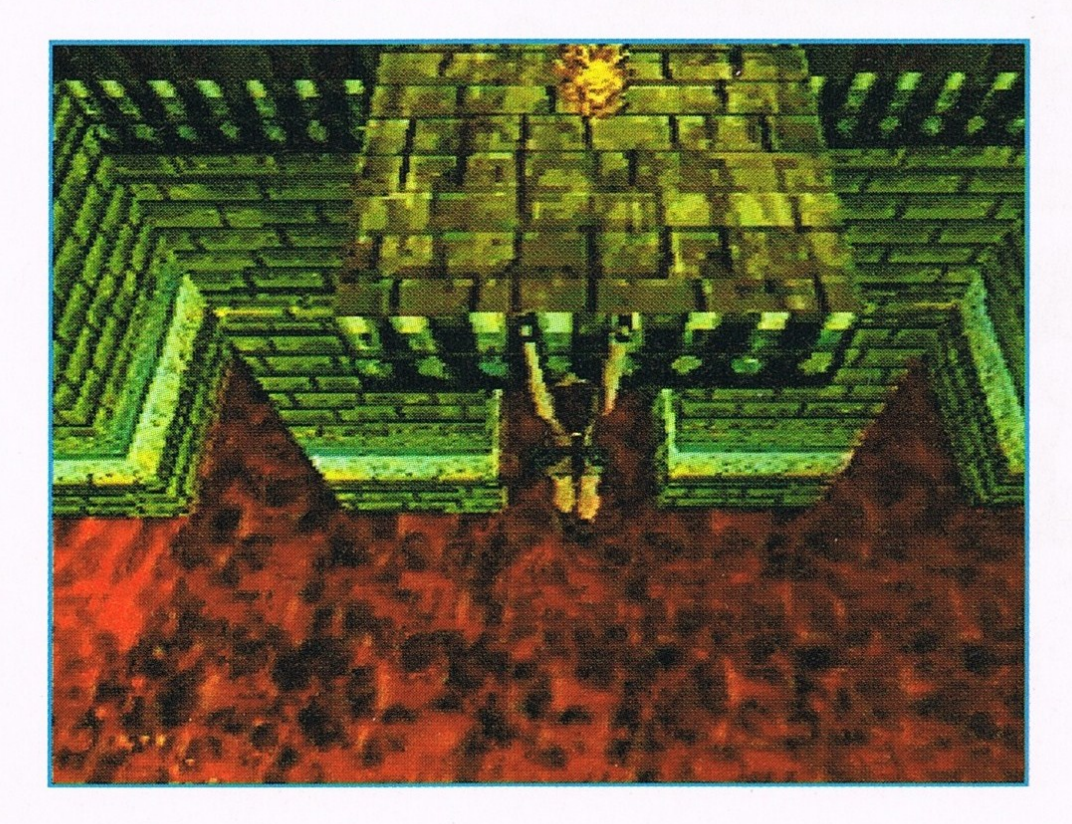


a la laguna de fuera del templo.

Vuelve al saliente de la escalera con el cerrojo, en la laguna colindante. Usa la llave para abrir el enrejado. Nada a través del pasadizo, sumergiéndote al final para girar a la derecha e ir a través de la abertura. Gira otra vez a la derecha, nada más pasar la abertura, y cruza el enrejado abierto. Mata o evita al pescadito y tira de la palanca (18) de la parte trasera del primer pilar, luego sal y bucea por el pasadizo abierto para emerger en una cueva grande con algunos simpáticos pececillos.

Sal del agua junto a las cataratas y mata a las arañas, incluidas las gigantes, a lo largo del túnel oscuro y de la cueva. Salta por los salientes de la parte externa (empezando por el bloque pequeño que encontrarás enfrente de la puerta de entrada), hasta llegar a la pasarela en forma de L. Después, rápidamente, debes saltar hacia atrás para disparar a la araña gigante. Desde la pasarela donde estaba la araña, da un salto largo para caer en el pilar central. Efectúa un salto largo para sujetarte al pilar que hay cerca de la entrada alta. Salta para agarrarte y cruza el pasadizo corto para salir sobre la cueva de la laguna.

Da un salto largo para asirte al pilar junto a las rocas del medio (justo enfrente de la cueva donde estás). Súbete para hacerte con la Llave de Plata (Silver Key, 2), luego salta al agua y vuelve a la laguna del exterior del templo. Usa la llave para abrir la puerta cerrada que encontrarás a la derecha, antes de llegar a

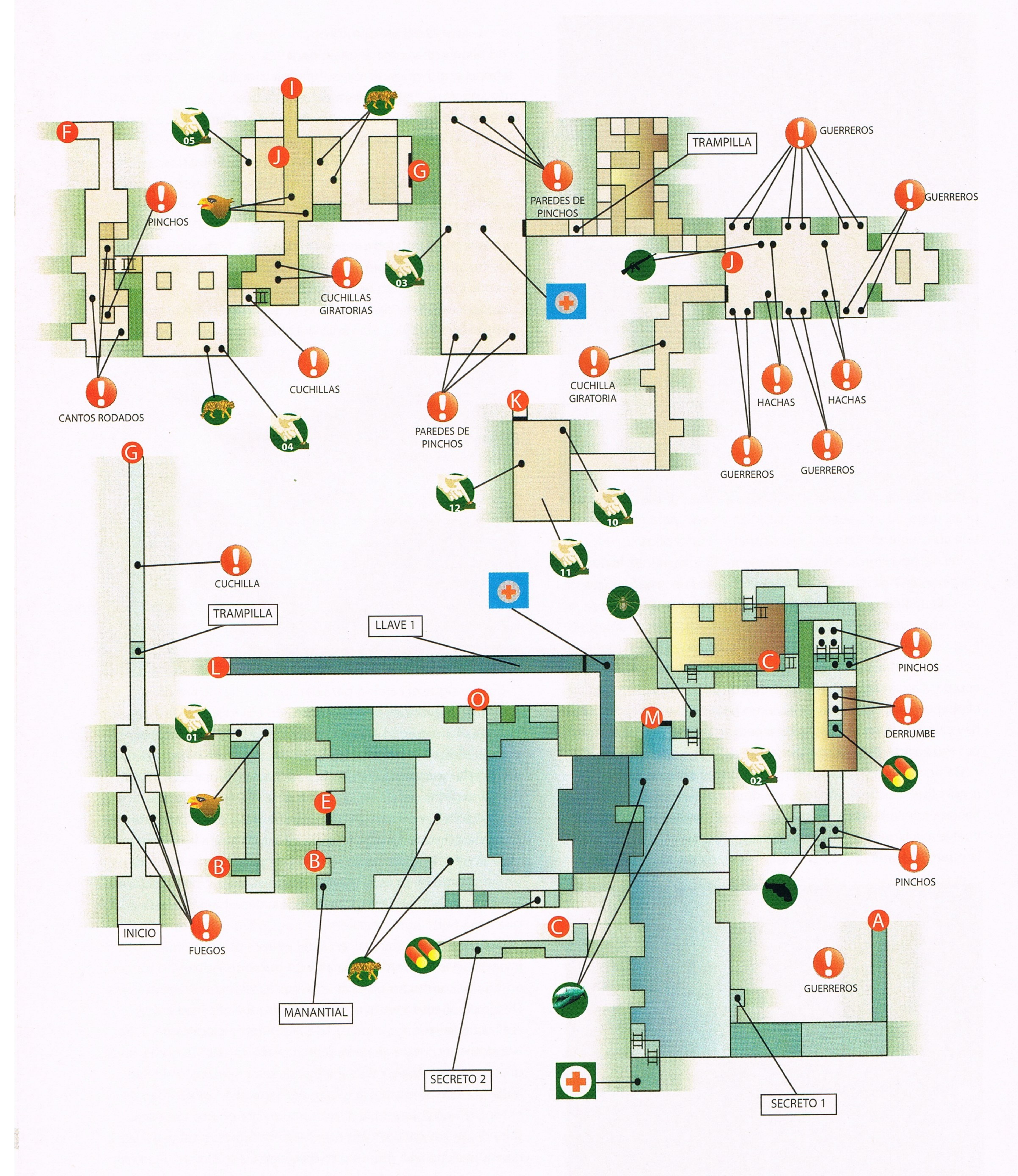


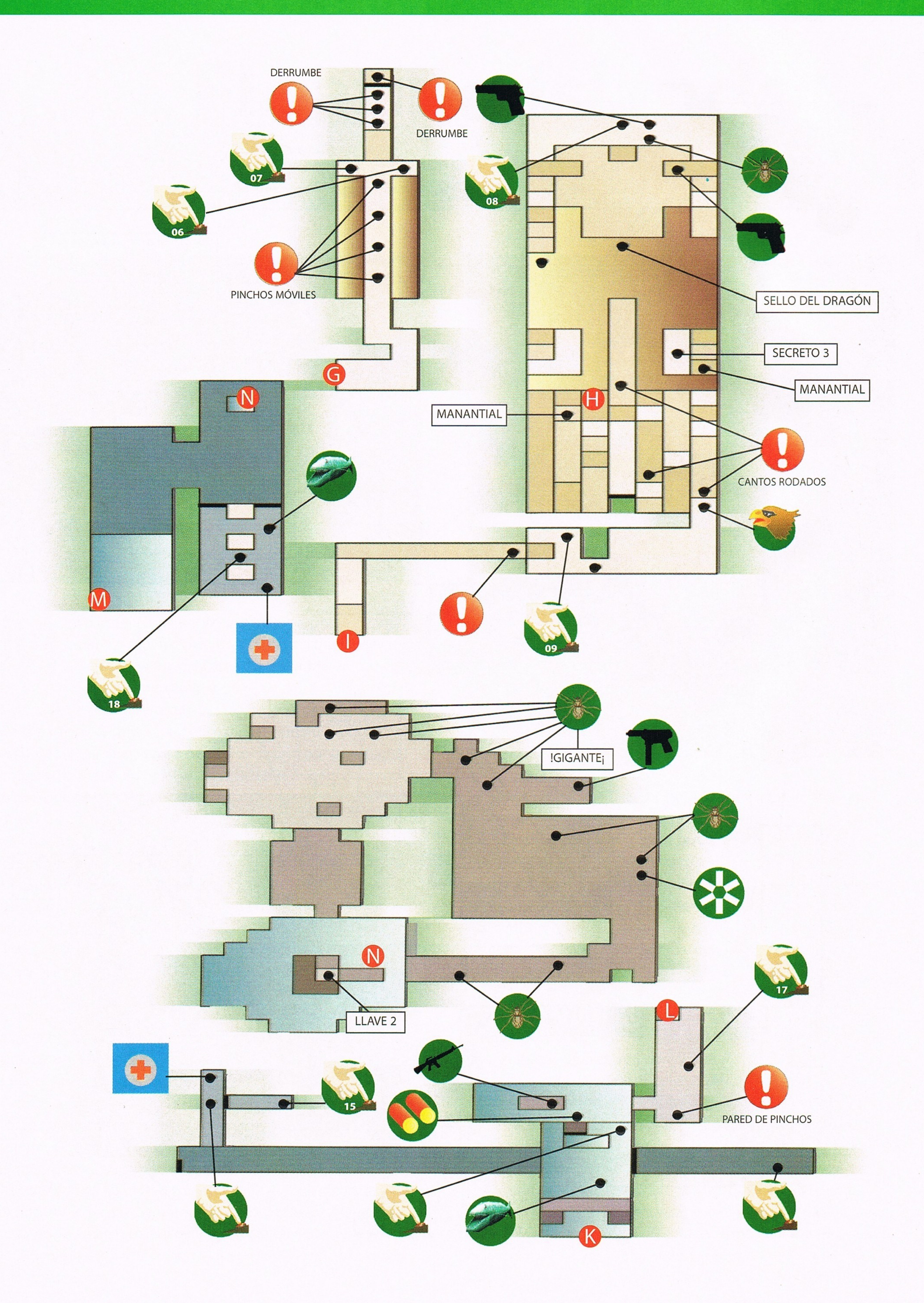
las escalinatas del templo. Dentro, sube saltando y sujetándote a las plataformas para llegar a lo más alto la cuesta, donde deberás esquivar más cantos rodados. Gira a la izquierda en lo más alto y cruza el puente, matando un tigre y un águila. Dispara al tigre de la siguiente sala, sube al pilar inclinado bajo y salta hacia atrás para ir al más alto. En este cruce, una ruta lleva a unos trampolines (el saliente de la derecha), mientras que en la otra hay una cuchilla giratoria (los bloques rosados de delante). Ve primero hacia la sala de la cuchilla trepando por los bloques. Salta (no trepes) desde el lado de más a la derecha para evitarla y salta otra vez para llegar al saliente de la puerta. Tras cruzarla encontrarás una sala con otra cuchilla junto a un puente. Esquívala (ten en cuenta que se pondrá en marcha cuando estés cerca de la plataforma del final del puente) y pulsa el botón (19) al otro lado del puente para abrir una puerta sobre los trampolines (ten cuidado con el águila que aparecerá en ese momento). Vuelve allí (puedes hacerlo dejándote caer al agua y volviendo por la puerta de la Llave de Plata) y, de cara a la pared del fondo, da una voltereta hacia atrás para caer en el primer trampolín y deja que los demás te impulsen hacia arriba: inclínate adelante sólo tras el cuarto bote (pulsando rápidamente X) para agarrarte al saliente.

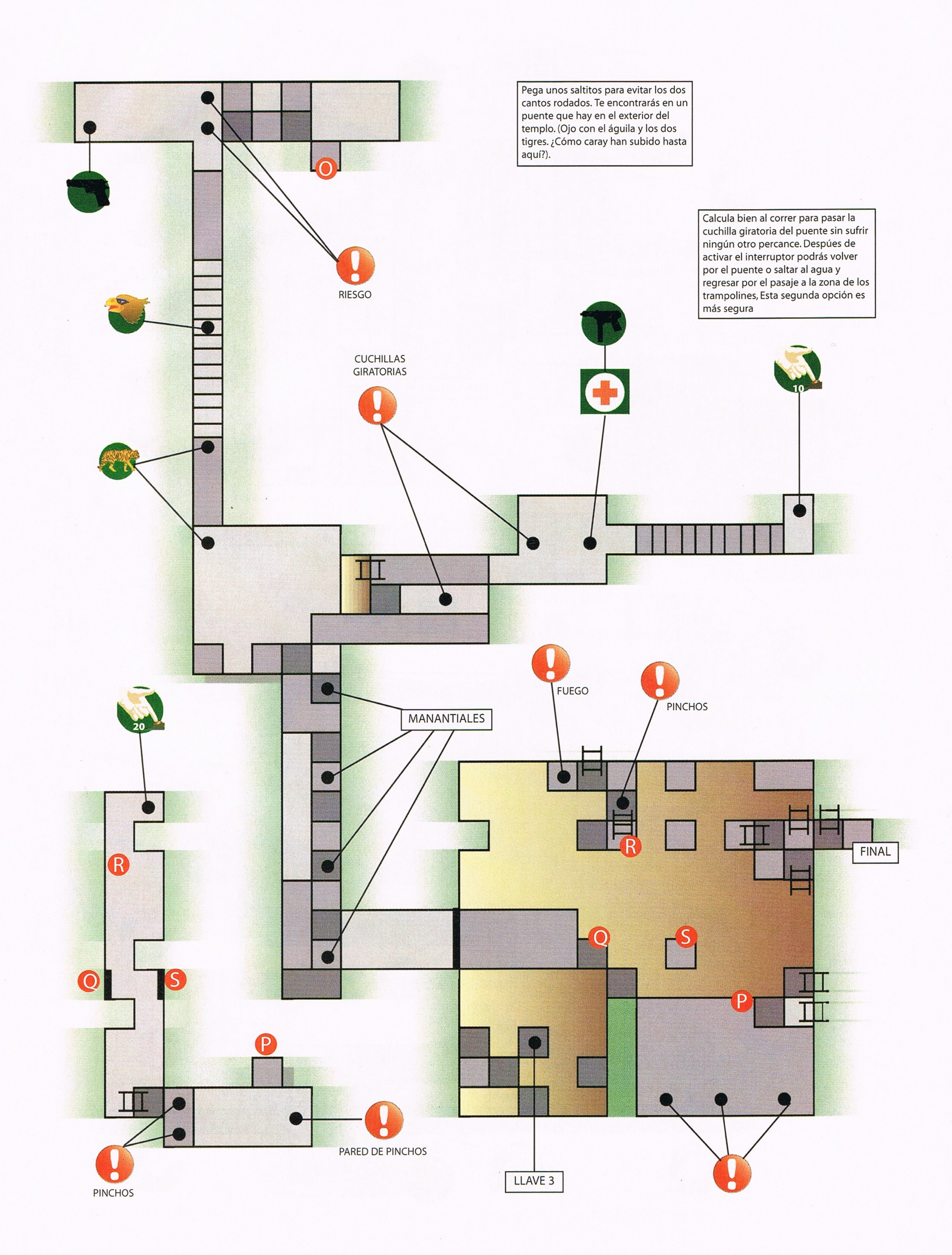
Cárgate al águila y cruza saltando hasta llegar al pasadizo amplio, cuya entrada es una pendiente que no resbala. Pasa por las puertas, cruza la pasarela y salta a la pequeña plataforma junto al cerrojo. Para evitar las fastidiosas púas deslizantes del saliente ancho de la derecha, salta enseguida al bloque de la escalera y sube por su lado izquierdo. Déjate caer al saliente de la derecha y sube por los bloques. Realiza enseguida un salto largo desde el borde para asirte a la escalera situada a la derecha y evitar unos cuantos pinchos más.

Sube y sigue el camino para dar con un interruptor (20). Acciónalo y gírate de vuelta al enrejado abierto, que da a una estatua de un dragón. Gira a la izquierda y da un salto largo para sujetarte a la plataforma. Salta a la siguiente plataforma y luego salta y agárrate al pilar. Aúpate para obtener la Llave del Aposento Principal (Main Chamber Key, 3). Deslízate por el dragón para caer sobre un pilar bajo. Salta en diagonal hasta la pasarela del principio y vuelve al cerrojo. Usa aquí la llave para abrir un enrejado detrás de ti. Salta de nuevo a la pasarela, da un salto largo hacia el enrejado y luego al bloque de la escalera. Sube por la larga escalera y tírate por la derecha. Salta los pinchos y sube por la escalera.

Encima está la estancia cerca del último interruptor (20): no lo inviertas. A la izquierda se ha abierto otro enrejado enfrente del anterior, y conduce a un pilar aún más alto con un dragón. Desde el saliente y a través del enrejado, gira a la izquierda y realiza un salto largo para asirte a la siguiente plataforma. Salta a la siguiente, luego gira a la derecha y da un salto largo hacia una pendiente. Luego salta enseguida para caer junto al pilar. Sube por la escalera hasta que te detenga una cuchilla, da entonces una voltereta hacia atrás para caer en una cuesta y salta de nuevo para asirte a otra escalera. Súbela para llegar a una nueva cuchilla. Haz un giro en el aire (□ + ○) para agarrarte a la escalera de detrás. Sube y ve por la derecha al pasadizo para completar el nivel.

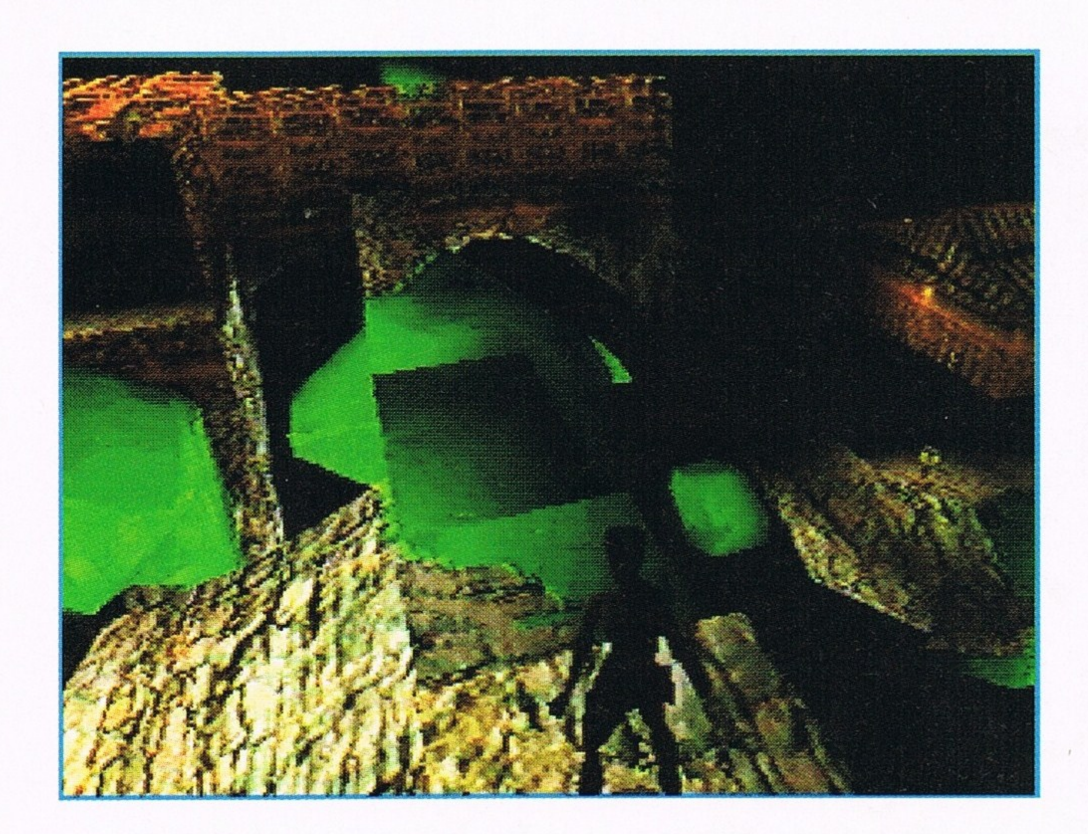

F
I
J
G
05
PINCHOS
CUCHILLAS
GIRATORIAS
03
PAREDES DE
PINCHOS
TRAMPILLA
GUERREROS
GUERREROS
J
CUCHILLAS
CANTOS RODADOS
04
PAREDES DE
PINCHOS
K
CUCHILLA
GIRATORIA
HACHAS
HACHAS
GUERREROS
GUERREROS
12
10
11
G
CUCHILLA
TRAMPILLA
LLAVE 1
L
C
PINCHOS
O
M
DERRUMBE
01
02
E
B
B
PINCHOS
INICIO
FUEGOS
C
A
GUERREROS
MANANTIAL
SECRETO 2
SECRETO 1


DERRUMBE
DERRUMBE
07
06
08
PINCHOS MÓVILES
SELLO DEL DRAGÓN
SECRETO 3
MANANTIAL
G
N
H
MANANTIAL
CANTOS RODADOS
M
I
09
18
!GIGANTE¡
N
LLAVE 2
L
17
15
PARED DE PINCHOS
K


Pega unos saltitos para evitar los dos cantos rodados. Te encontrarás en un puente que hay en el exterior del templo. (Ojo con el águila y los dos tigres. ¿Cómo caray han subido hasta aquí?).
Calcula bien al correr para pasar la cuchilla giratoria del puente sin sufrir ningún otro percance. Despúes de activar el interruptor podrás volver por el puente o saltar al agua y regresar por el pasaje a la zona de los trampolines, Esta segunda opción es más segura
O
RIESGO
CUCHILLAS GIRATORIAS
10
20
MANANTIALES
FUEGO
PINCHOS
R
Q
S
P
FINAL
PARED DE PINCHOS
PINCHOS
LLAVE 3

MISIÓN 16 Floating Islands

LAS ISLAS FLOTANTES SON UN LUGAR EXTRAÑO, DONDE TENDRÁS QUE CONSEGUIR DOS PLACAS MÍSTICAS. ESTE NIVEL ESTÁ PLAGADO DE ESTATUAS DE GUERREROS QUE VUELVEN A LA VIDA Y DE PELIGROSOS NINJAS. ADEMÁS PODRÁS DAR UN PAR DE PASEOS EN CABLE, INCLUYENDO EL QUE TE LLEVA HASTA LA SALIDA.





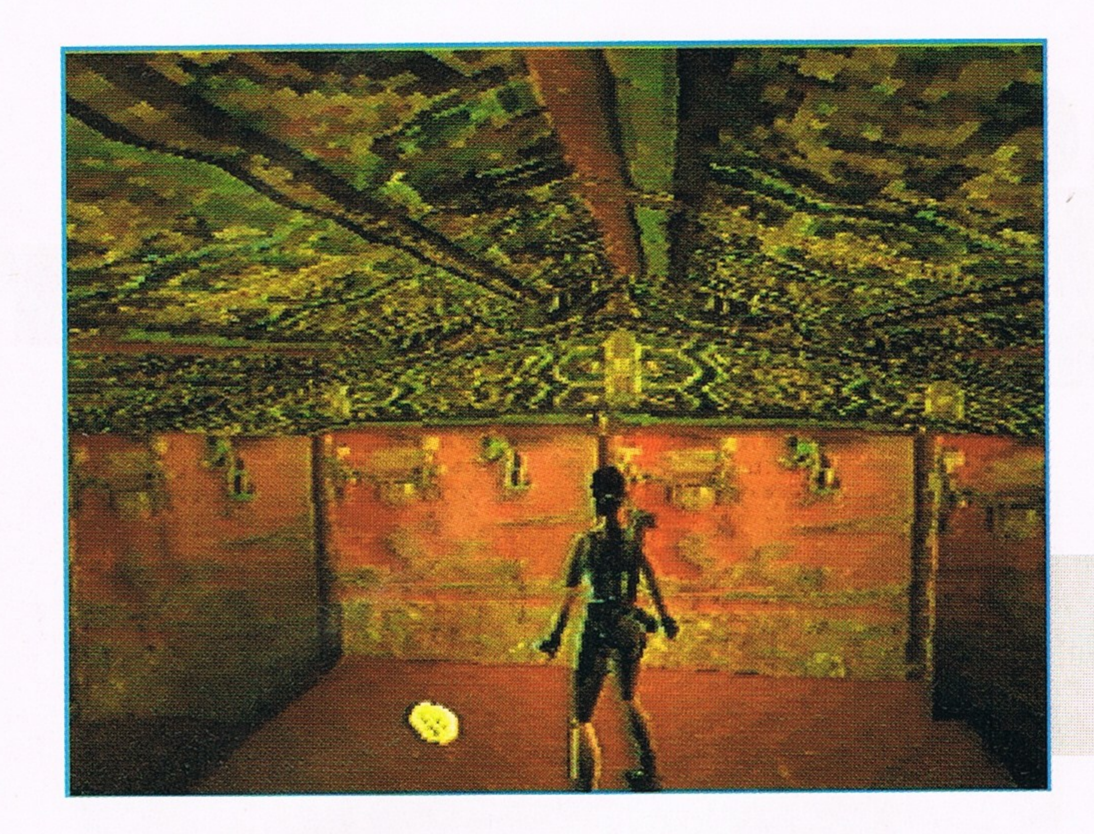
Mira a la derecha para ver la estela reluciente de un guerrero volador. Es lento a rabiar, así que tienes tiempo de sobra para apuntar y abatirlo únicamente con las pistolas. Acércate, caminando recto, al borde de la isla. Retrocede un poco y salta a la pendiente para deslizarte de cara por la parte de la izquierda, salta a medio camino y gira un poco a la derecha para empezar a deslizarte de cara por la siguiente rampa: salta enseguida y sujétate al saliente. Aúpate a la sección cubierta de celosía. Dale al interruptor (1), recorre el pasadizo estrecho y deslízate por la rampa. Nada más empezar a bajar salta hacia la derecha. Saca unas armas de peso para enfrentarte a la primera de las estatua guardianes. Ten en cuenta que, cuando te acerques a la parte frontal de la isla, habrá otra que cobrará vida. Intenta dispararles una a una y después sube por la trampilla. Cuando te hagas con la Placa Mística (Mystic Plaque), despertará la otra estatua de debajo. Baja y zúrrala. (Ver Secreto 1). Cuélgate-suéltate del lado de enfrente de la rampa por la que entraste (a la derecha de donde estaban las estatuas, mirándolas de frente) y agárrate al borde del saliente de la sala que hay justo debajo. Gira a la izquierda para darle al interruptor (2) y da luego un salto largo a través de la puerta abierta.

Desde el borde del saliente, da un salto largo a la siguiente isla. Ve hacia delante y gira a la izquierda para saltar a su parte superior. Gira hacia la isla de las escaleras verdes y realiza tres saltos largos y agarrones por los diferentes bloques para llegar al peldaño más bajo. Sube las escaleras y gira a la derecha. Da un salto largo hacia otra isla verde de escaleras desiguales. Sube y gira por la parte más alta para ver llegar otro guerrero volador. Derríbalo, avanza un poco más y gírate en el punto más alto para abatir a otro.

Sube a la celosía y dirígete hacia la parte superior del lugar por donde entraste al principio. Desde el rincón izquierdo, da un salto largo en diagonal hacia la izquierda para caer en la pendiente a la que saltaste antes. Deslízate de espaldas y agárrate al borde para dejarte caer al saliente de debajo. Da un salto largo desde aquí a la plataforma que tiene la segunda Placa Mística. Realiza un salto largo para asirte al lado derecho de la siguiente plataforma y salta luego a la isla donde conseguiste la primera placa.

Vuelve a seguir la ruta hacia las escaleras desiguales y gira a la izquierda en el primer escalón para ver la isla en la que debes insertar las placas. Desde el lado izquierdo del peldaño (detalle importante, ya que el lado derecho es demasiado corto), da un salto largo para sujetarte al saliente de la isla. Píllate las municiones e inserta ambas placas para abrir las puertas.

Con las pistolas a punto, avanza por el puente y no dejes de saltar hacia atrás mientras disparas al guerrero que aparece. (Ver Secreto 2). Da un paso atrás desde el gran pedrusco redondo y verde que encontrarás a la izquierda del puente (mirando hacia la puerta cerrada). Gírate y, a continuación, salta de espaldas por encima de él y hacia arriba para evitarlo, ya que baja rodando. Gírate y salta al siguiente saliente. Cuélgate del lado derecho, vuelve a subir y mata al guerrero volador. Da un

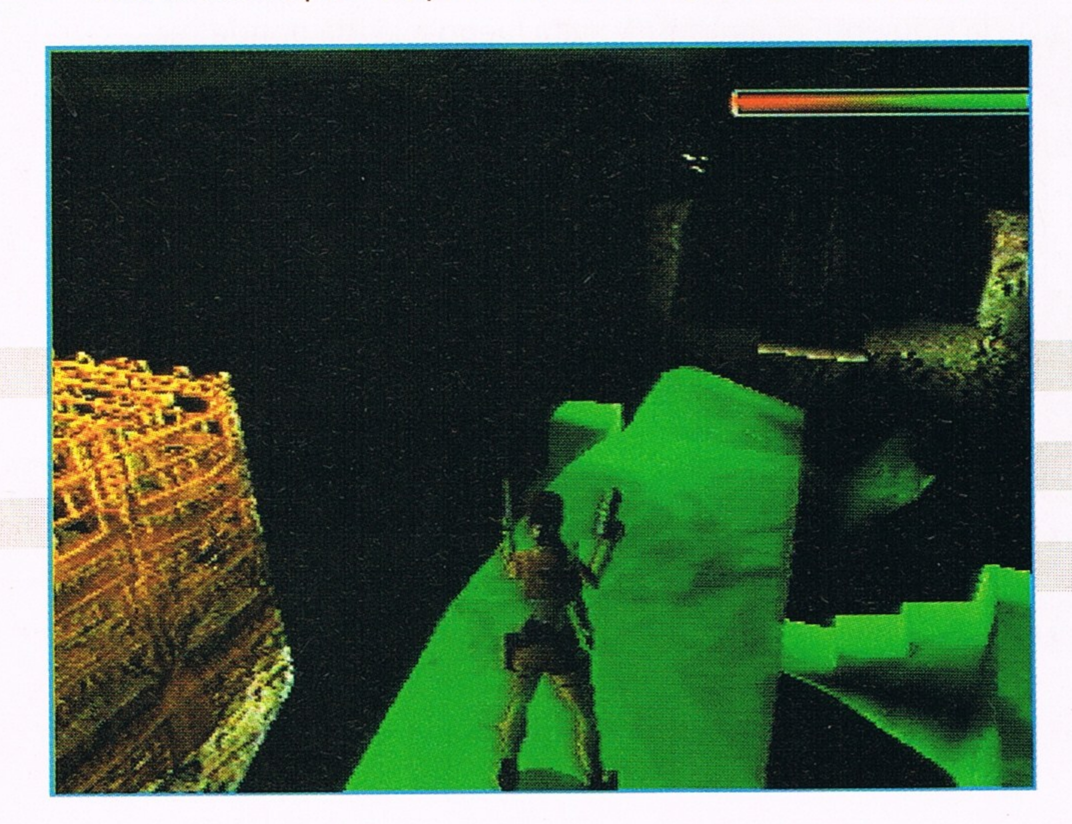


salto largo para agarrarte a la isla verde del cable.

Usa dicho cable y tírate al puente inferior. Entra en el edificio, mata al guerrero y dale al interruptor (2) para abrir la puerta grande que obstruye el cable. Cárgate a dos guerreros más, ve a la sala contigua y usa el cable que hay allí para alcanzar la pared de enfrente, agarrándote al caer. Sube por la celosía y dirígete a la derecha hacia el saliente verde. Desplázate a la izquierda con las manos desde el borde verde que da al exterior y déjate caer. Sube por el bloque y la trampilla hasta el tejado. Ahora vuelve por el saliente al puente más alto.

Regresa al punto más alto del cable principal (ve por donde bajó el pedrusco) y baja por él a través de las puertas abiertas hasta el final. Ignora las otras dos salas junto al vestíbulo donde caes y salta al área derecha del aposento principal, junto al bloque. Cuando lo toques aparecerá otro guerrero, así que mátalo. Ahora mueve el bloque y salta al saliente inclinado, con cuidado de que no te alcancen los dardos, para dar una voltereta hacia atrás y caer en la pasarela de encima. Acciona el interruptor (3) del pilar y vuelve a tirarte para descubrir que ahora el foso de lava de debajo del cable tiene una plataforma encima. Gira a la derecha al acercarte a la zanja y tírate al rincón para eludir los dardos. Déjate caer por las escaleras y salta luego a la nueva plataforma.

Dale al interruptor (4) para abrir la trampilla en la lava que hay en el lado izquierdo del aposento principal. Vuelve a subir a lo alto de la estancia por medio del bloque que estiraste y la pendiente. En esta ocasión sube al muro, da un salto largo y sujétate para pasar por la trampilla.



Vadea hasta el fondo de la sala y dale al interruptor (5) para abrir una puerta en el aposento principal de encima. Luego vadea de vuelta y zambúllete para pasar por el túnel de la izquierda. Sal a tierra para pulsar el interruptor (6) que detiene el balanceo de las cuchillas (está situado justo encima de la salida del túnel). Pasa por el pasadizo de las cuchillas y sube por los bloques que lanzan dardos para regresar al aposento principal, ahora con la puerta de encima recién abierta. Empuja la caja al pilar de cerca de la puerta, súbete a él, da un salto largo en diagonal y sujétate a la entrada. Por el pasadizo encontrarás una puerta enrejada a la izquierda, que puedes abrir mediante un interruptor que hay encima de la sala de los pinchos. Para accionarlo, salta hacia delante y sujétate a la grieta, desplázate a la derecha para auparte y presiona el interruptor (7). Regresa al pasadizo saltando por encima de los pinchos. Cruza la puerta abierta para hallar dos nuevas puertas cerradas custodiadas por estatuas. Tírate por el agujero y agárrate al borde de la cuesta.

Déjate caer al interior de la jaula y dale al interruptor (8), luego rueda, corre de vuelta al saliente por donde has bajado y sube a un lado del pilar inclinado. Ponte detrás de él, saca las pistolas y desembarázate de los ninjas, saltando de lado para evitar sus disparos. Ahora acércate sucesivamente a cada estatua, sube al mismo lugar desde donde has acabado con los

SECRETOS

Secreto 1: Dragón de jade

Da un brinco a la roca plana y alta del árbol de la izquierda (según mirás hacia el lugar donde estaban las estatuas), luego salta para agarrarte al tejado y encarámate para recoger el secreto.

Secreto 2: Dragón de piedra

Mira detrás del árbol que hay al principio del puente, a su derecha, y verás una abertura en la pared de roca. Salta por allí para caer en un pasadizo que te lleva al secreto. Para salir vuelve por donde has venido.

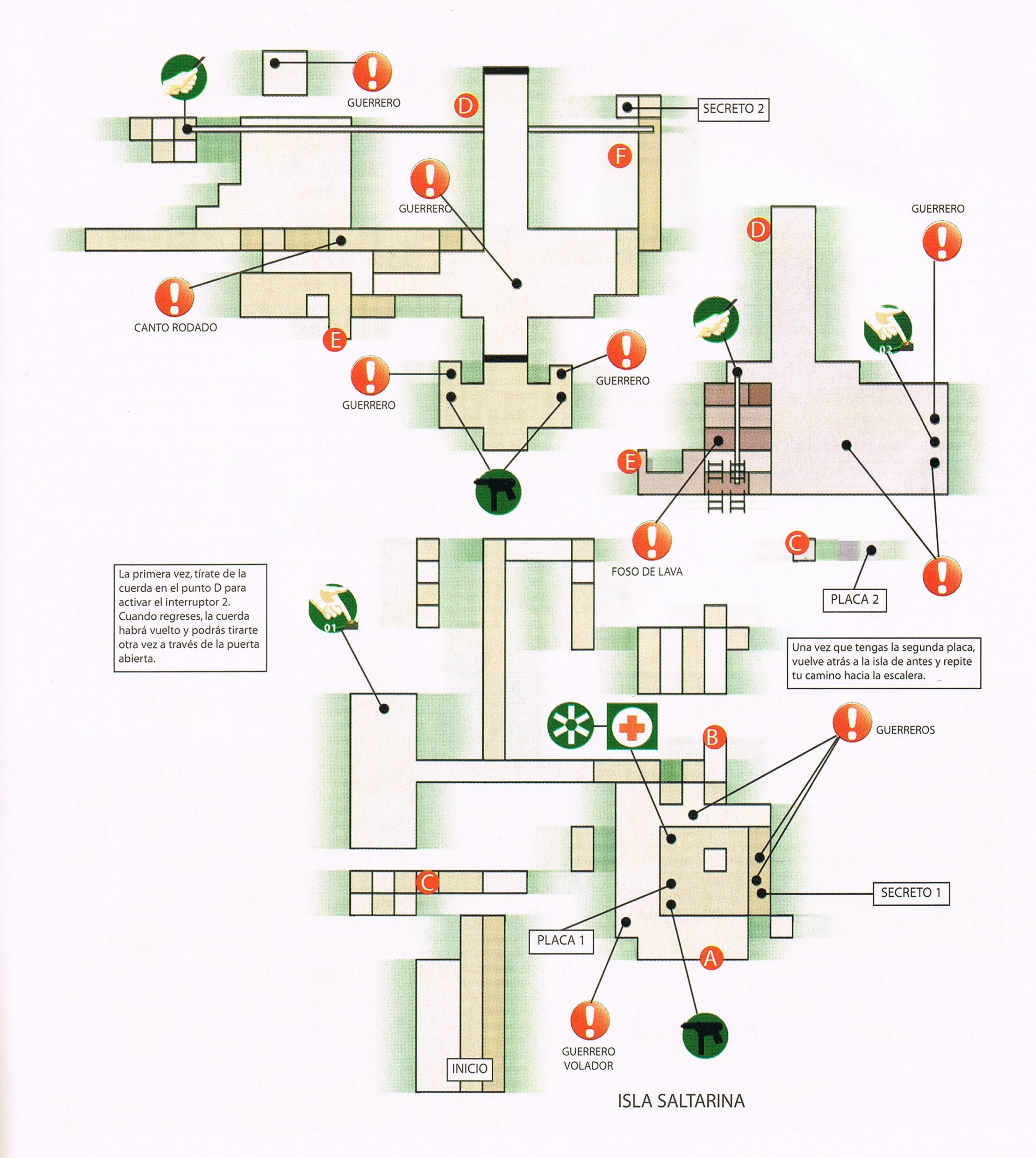
Secreto 3: Dragón de oro

Antes de usar el cable, salta desde la caja arrastrada a las rocas de la izquierda. Ve al saliente que encontrarás a la derecha, cerca del final, y salta a la plataforma cuadrada baja que hay al otro lado de la lava (un poco más abajo de donde estás). Gírate y da un salto largo hacia el pasadizo de debajo del saliente, donde te aguarda el secreto. Para salir, da un salto largo desde la salida del pasadizo que te conducía al secreto, para asirte a la pendiente que hay a la izquierda de la plataforma cuadrada. Aúpate y salta de espaldas para caer en el saliente. Desde aquí puedes saltar a la salida del nivel.

ninjas y dispárales. Pulsa ambos interruptores (9 y 10): uno abre la salida, el otro una puerta en la sala de encima.

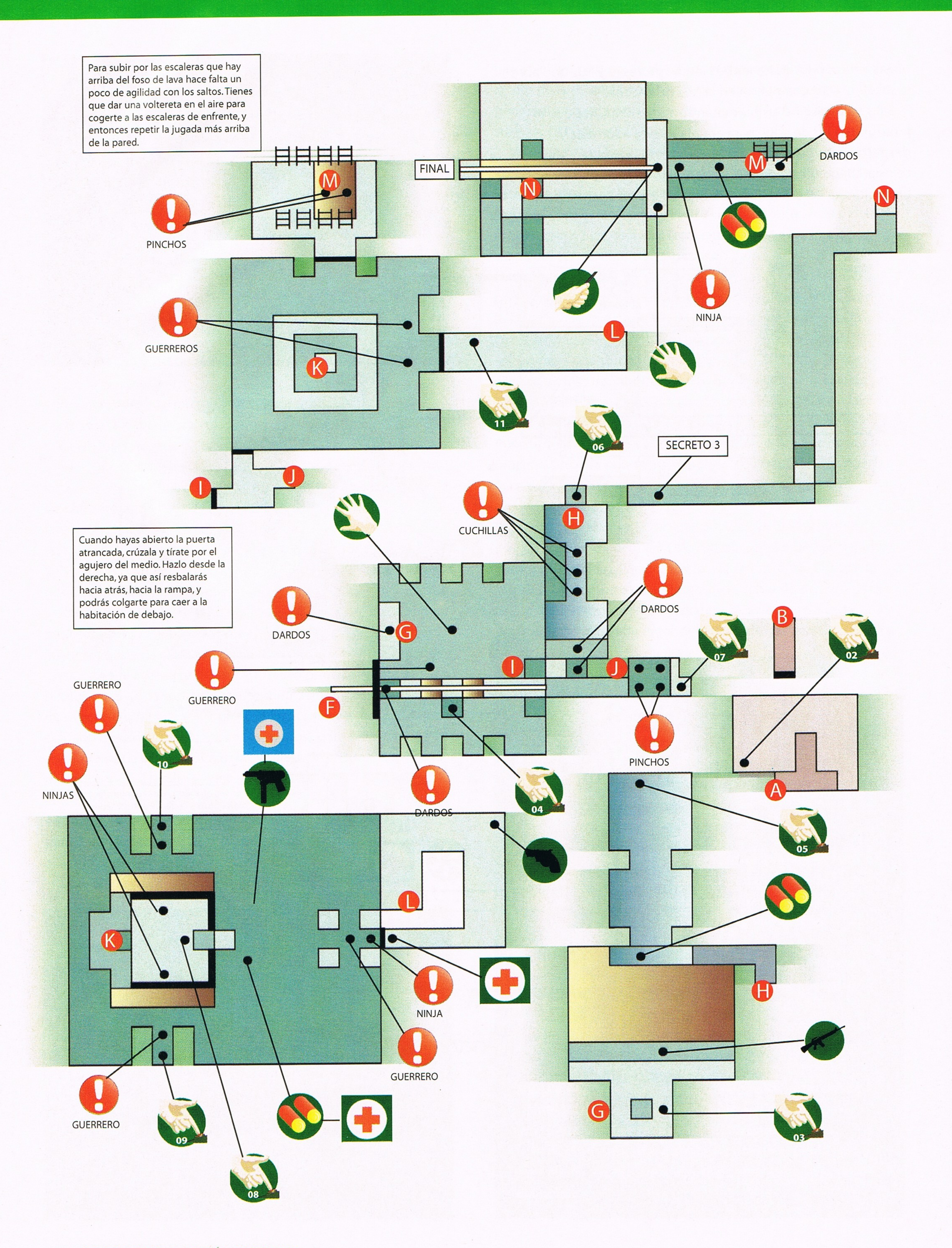
Sal y ve al piso de arriba, matando a otro ninja. Acciona el interruptor (11) de aquí para abrir la puerta adornada y despertar a los guerreros. Cárgatelos, cruza la puerta y sube a la celosía. Luego, y esto es importante, baja un escalón. Ahora da una voltereta en el aire (pulsando □ + ○) para agarrarte a la celosía de detrás. Ve arriba y a la izquierda hacia la sección roja y repite el truco para sujetarte a la celosía de enfrente.

Sube hasta llegar a la pendiente más alta. Salta desde ella de espaldas y aguanta el botón para dar brincos de aquí para allá. Pulsa ⇦ para llegar al área plana y cárgate al ninja de allí. Tira de la caja y súbete a ella para llegar al cable. (Ver Secreto 3). Date un paseo en él para completar el nivel.

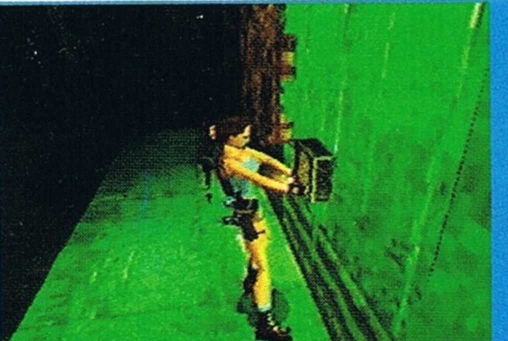


Para subir por las escaleras que hay arriba del foso de lava hace falta un poco de agilidad con los saltos. Tienes que dar una voltereta en el aire para cogerte a las escaleras de enfrente, y entonces repetir la jugada más arriba de la pared.

Cuando hayas abierto la puerta atrancada, crúzala y tírate por el agujero del medio. Hazlo desde la derecha, ya que así resbalarás hacia atrás, hacia la rampa, y podrás colgarte para caer a la habitación de debajo.



MISIÓN 17 The Dragon´s Lair



Es la hora del enfrentamiento final. Toma los objetos de la primera sala y acércate a la estatua, lo cual saca de su letargo a la de enfrente, en la sala grande. Dispárale desde la entrada: si la cruza, vete a la sala grande y no dejes de moverte mientras disparas. Dale al interruptor que hay junto al lugar donde la estatua volvió a la vida para despertar a la de delante. Derrótala y acciona el interruptor que se halla a la izquierda de su posición original para abrir la salida y despertar a los otros dos guerreros. Una vez más, ve moviéndote por la sala para dispararles.

Ahora ve por la entrada abierta a una sala oscura, llena de ninjas. Intenta atraerlos a la entrada, uno a uno, para abatirlos, mientras saltas de lado para evitar sus disparos.

Recoge toda la munición que sueltan y estáte al loro con un ninja que hay cerca de la puerta del fondo: dispárale y dejará caer una Placa Mística con la que abrir la puerta de marras.

Esta entrada da a una estancia grande donde se materializa un dragón escupe-fuego al acercarte al estrado. Es un adversario temible, pero aquí tienes unos truquitos que te ayudarán a derrotarlo.

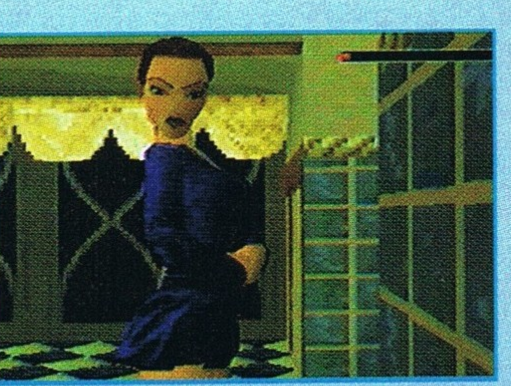
Para empezar, cúbrete detrás de los pilares para evitar su ardoroso aliento. Observa además que a esa lagartija sobredimensionada le cuesta lo suyo moverse, así que puedes pasarlo corriendo, rodar y dispararle a la espalda con el M16. Su lentitud también te permitirá correr en círculo mientras le disparas sin parar y saltas para evitar el fuego que sale de su maloliente boca. Si te hace arder, debes utilizar rápidamente los botiquines mientras corres a por los agujeros con agua más cercanos. Además de apagar tu trasero llameante, bajo la superficie hallarás también mucha munición.

Intenta siempre salir por un agujero alejado del orificio en el que entraste, y mira hacia arriba antes de hacerlo para comprobar que nuestro monstruito no está a punto de achicharrarte o de atacarte con sus afiladas garras, cuyo contacto es mortal.

Cuando le hayas infligido un daño considerable, el dragón echará atrás la cabeza, pegará un rugido y caerá al suelo. Ahora, antes de que se recupere, corre enseguida hacia la herida roja de su barriga y pulsa X para sacar la daga mágica. Cuando lo hagas, el dragón se convierte en esqueleto y la guarida empieza a desplomarse. Evitando las llamas que aparecen, ve por la puerta para esquivar los escombros que caen y completa el nivel. ¡Enhorabuena, lo lograste! Ahora Lara puede volver a su mansión y tomarse un merecido descanso... ¿O no?

Home Sweet Home

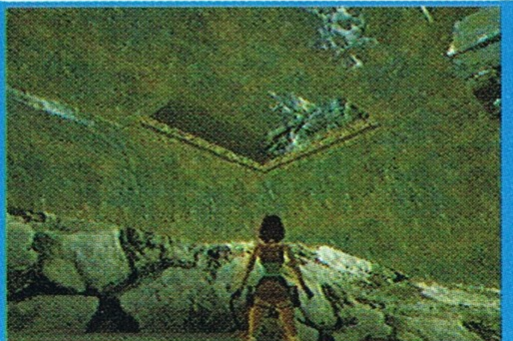
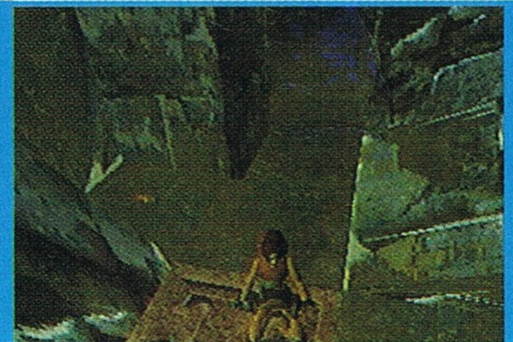
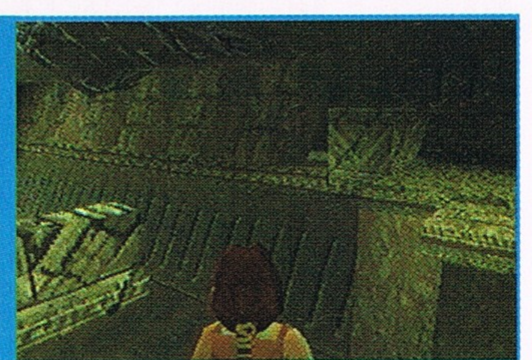


Lara, daga en mano, puede al fin relajarse. Admirando el artefacto que tantos problemas tuvo para conseguir, nuestra heroína está lista para irse a la cama... y echarse un buen sueñecito. Pero espera un momento, ¿eso que suena no es la alarma? Más vale abrir el armario del dormitorio para agarrar la escopeta y la munición antes de que lleguen los esbirros esos. Cuando ya estén muertos, toma el resto de objetos del armario y ve al piso de abajo, disparando a otro malvado y a un perro mientras vas a la puerta de entrada. Ahora lo único que debes hacer es matar a los malos que acechan fuera en la oscuridad (enciende una bengala) y a su jefe, que va armado con dos pistolas. Tras currárselo a base de bien, Lara puede tomarse una ducha caliente, ¡pero por desgracia dispara a la cámara para que no puedas admirar su cuerpo serrano!

TOMB RAIDER NIVEL 1 Caves

EL PRIMERO DE LOS ESCENARIOS DE ESTA AVENTURA DE LARA TRANSCURRE EN UNAS CAVERNAS TENEBROSAS EN LAS QUE ACECHAN MURCIÉLAGOS, LOBOS E, INCLUSO, OSOS. AUNQUE AQUÍ NO HAY OBJETOS DE VITAL IMPORTANCIA, SI DESCUBRES LAS TRES ÁREAS SECRETAS QUE ESCONDE EL NIVEL PODRÁS HACERTE CON TRES PAQUETES MÉDICOS.

Avanza por el corredor, pero ten cuidado con los dardos que vienen de uno y otro lado. En la cueva que encontrarás al girar a la derecha puedes hallar un área secreta (con el Secreto 1: un paquete médico pequeño). Para llegar a ella, salta desde el bloque inclinado situado en el rincón de la izquierda y agárrate al saliente.

Vuelve atrás y sube por las rocas que ahora te quedarán a la derecha para entrar en otro pasillo. Prepárate para disparar a los murciélagos que te atacan mientras avanzas. Recorre el pasillo y tuerce a la izquierda. Déjate caer a la caverna, deslizándote por la pendiente, y baja por las escaleras que llevan bajo el suelo. Dale al interruptor para abrir la puerta. Estáte al loro porque hay más murciélagos al entrar en la sala de las barras.

Sube por el portillo que hay en el rincón de la izquierda del techo. Sigue el corredor y llegarás a una amplia cueva con dos puentes que la cruzan. Mata a los dos lobos de ahí abajo antes de seguir avanzando. Salta el hueco y cruza el segundo puente. Al llegar al otro lado, gira a la izquierda y cruza la entrada. Encontrarás una sala dividida por un foso con un oso. Cruza de un salto hacia el cristal de grabación. Mira abajo y dispara al oso antes de tirarte y cruzar la puerta para hallar otra área secreta.

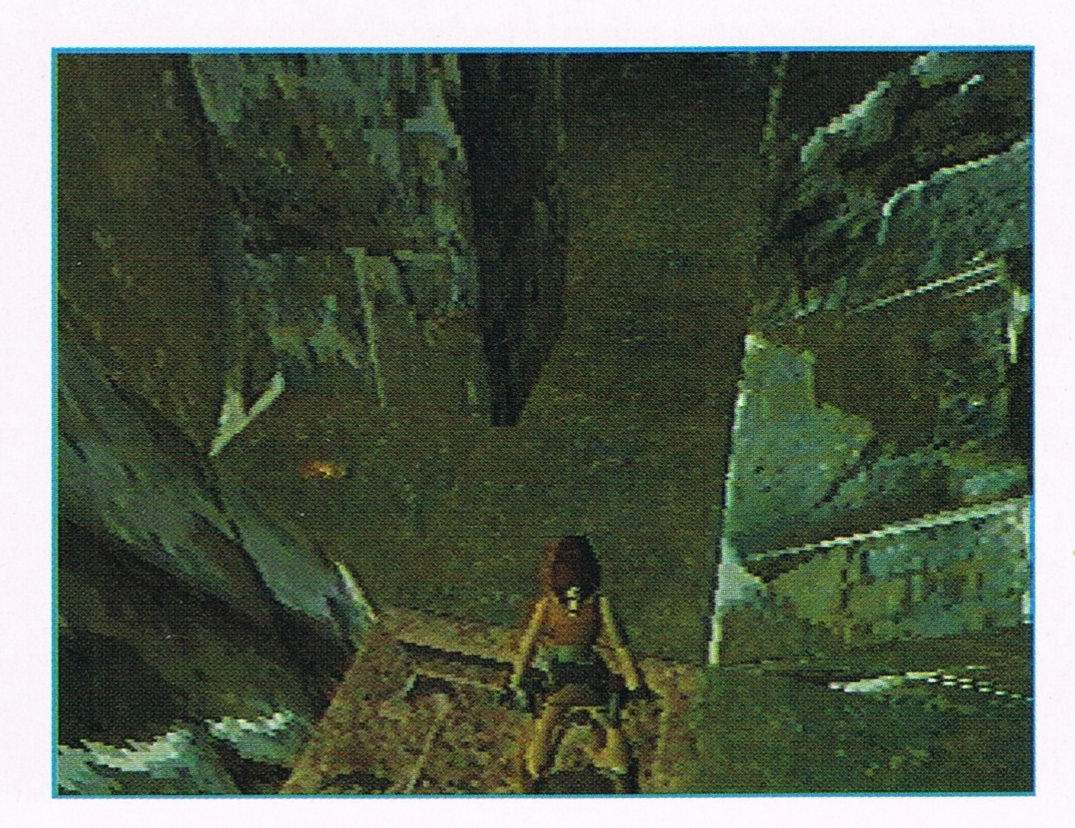
Cárgate a los murciélagos, toma el paquete médico pequeño (Secreto 2) y ponte en el interruptor del suelo para abrir una puerta que lleva de vuelta a la sala amplia de los puentes. Sube al puente que cruzaste antes y regresa a la sala del foso.

Vuelve a cruzar de un salto, pero esta vez avanza y toma el paquete médico pequeño que hay a la izquierda antes de ir escaleras abajo. Apenas pases por la entrada te atacarán dos lobos. Salta hacia atrás mientras les disparas. Cruza y baja tranquilamente por las otras escaleras.

Sube a los bloques situados a la izquierda y salta al saliente cubierto de hiedra para dar con otra área secreta donde hay un paquete médico grande (Secreto 3).

De vuelta en la sala principal, sube y dale al interruptor del rincón de la derecha. Salta enseguida hacia las puertas y crúzalas antes de que se vuelvan a cerrar. Sube por las escaleras y esquiva los dardos del segundo tramo. Prepárate para disparar al lobo de la siguiente sala.

Corre ahora hacia las dos baldosas inestables que hay en medio y déjate caer. Ve a la derecha, cruza la puerta y gira a la izquierda cuando llegues al final. Ahora salta al saliente de enfrente. Al girar la esquina, mata al lobo, píllate el paquete médico y cruza la puerta para hallar un interruptor. Púlsalo, vuelve de inmediato y salta entre los huecos de la derecha hacia el vestíbulo principal. Cruza las puertas antes de que se vuelvan a cerrar.

NIVEL 2 City of Vilcabamba

EN ESTE NIVEL TE ESPERA LA ANCESTRAL CIUDAD DE VILCABAMBA, A LA QUE SÓLO PUEDES ACCEDER A TRAVÉS DE TÚNELES SUBMARINOS. LOS OBJETOS IMPORTANTES QUE DEBES HALLAR AQUÍ SON LA LLAVE DE PLATA Y EL ÍDOLO DE ORO. SI REVELAS LAS 3 ÁREAS SECRETAS PODRÁS HACERTE CON MUNICIÓN VARIADA Y PAQUETES MÉDICOS.



Ve saltando hacia atrás mientras disparas a los cuatro lobos que te atacan al principio. Cruza la amplia entrada de la izquierda para encontrar una sala con vegetación y una laguna. Zambúllete, bucea por el canal y gira a la derecha para entrar en la gran estancia subacuática. Tira de la palanca que hay detrás de un pilar del rincón izquierdo y regresa enseguida por el canal (si es necesario, gira a la izquierda para tomar aire en la laguna del principio antes de seguir). Sigue buceando por allí y ve a la izquierda para hallar la sala con la puerta que acabas de abrir. Ésta conduce a una zona secreta con un paquete médico pequeño y munición para Magnum (Secreto 1). Vuelve a la laguna del principio a tomar aire antes de regresar a la gran estancia subacuática. Esta vez tira de la palanca del rincón del fondo a la derecha (donde está la luz) para abrir el portillo de encima, que lleva a una sala secreta con un paquete médico pequeño (Secreto 2). Dale al interruptor para salir de nuevo a la sala de la laguna.

Ten cuidado con murciélagos y lobos si cruzas cualquiera de las entradas de la izquierda (es mejor no molestarse). Entra por la primera puerta a la derecha y sube rápidamente a la sección superior que hay allí para pillar el paquete médico pequeño y disparar al oso desde arriba. Sal de aquí y corre en línea recta. En el corredor de la derecha verás un interruptor junto a una puerta. Acciónalo, entra por la puerta y sube las escaleras hacia la ventana. Salta a la siguiente ventana. Ahora corre enseguida por el saliente de plataformas inestables y salta desde el final para llegar al paquete médico grande. Déjate caer y empuja el bloque de la pared situada debajo del lugar donde se encontraba el paquete médico. Tras empujarlo cinco veces podrás entrar en una nueva sala. Avanza hasta la parte amplia y dirígete hacia el rincón de la izquierda para dar con la Llave de Plata (Silver Key), y luego al rincón de la derecha a por el Ídolo de Oro (Gold Idol). Sube ahora mediante el bloque que has movido a la sección superior de la sala, donde encontrarás un cristal de grabación (de paso cárgate a los murciélagos que te atacan). Sigue esta sección superior hasta la ventana (a su izquierda puedes pillarte un paquete médico) y sal de un salto.

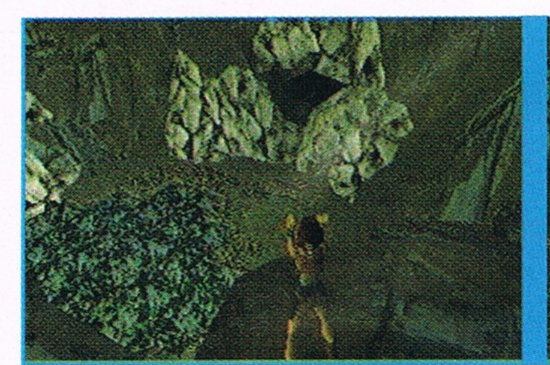
Ve por la primera entrada a la izquierda hasta llegar a la puerta y usa la llave para abrirla. Pasa corriendo los dardos y métete en una sala grande donde te atacan varios lobos. No dejes de correr y saltar para cargártelos a todos. Al final del vestíbulo hay un edificio con tres puertas. De momento sólo está abierta la de la izquierda, así que crúzala y sigue el pasillo hasta una laguna. Sube las escaleras de la izquierda y salta por medio de las plataformas a la entrada. Ve escaleras arriba, salta por encima de la laguna (cuidado con el murciélago) y sube hasta la sala del interruptor. Antes de accionarlo, cárgate al murciélago y recoge el paquete médico. Ahora ya has abierto la entrada derecha del edificio. La salida de la estancia da a una plataforma encima de unas rocas y al tejado rojo del edificio. Tírate a las rocas, pilla los proyectiles de escopeta y déjate caer al tejado (donde hay un paquete médico pequeño).

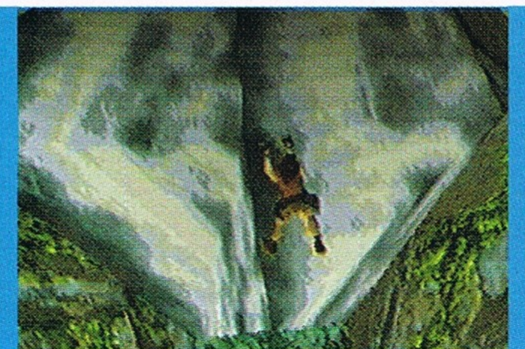
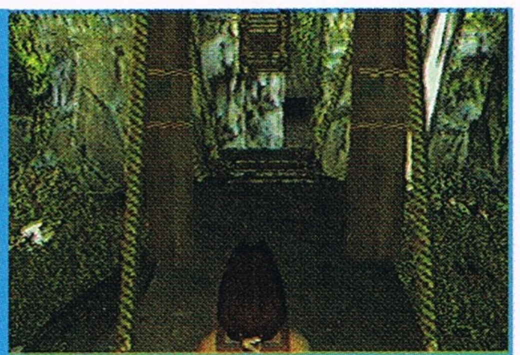
Tírate y cruza la puerta de la derecha para hallar otra laguna. Sube mediante las plataformas a la entrada situada a la izquierda, donde, por cierto, te atacará un simpático murciélago. Sigue el pasillo para encontrar otra sala con un interruptor que acciona la puerta central del edificio. La salida de la estancia conduce a una plataforma (con un cristal de grabación) sobre el edificio. Desde el borde derecho de la plataforma, tírate con cuidado a las rocas y luego al tejado.

Cruza la puerta central andando despacio. En cuanto llegues a la plataforma del suelo, una cuchilla se balanceará ante ti. Calcula bien cuando pasarla corriendo, pero ten cuidado: enseguida se activarán dos nuevas cuchillas. Al final hay una puerta y un interruptor. Al pulsarlo, el suelo se retira, haciendo que caigas al agua. Pasa buceando por la laguna principal (aquí puedes tomar aire y ver a un oso andando a su alrededor). Vuelve a sumergirte y nada por el canal hasta salir a la superficie en una pequeña laguna. Sal afuera y sube las escaleras que dan al balcón de encima de la laguna del oso (desde donde puedes dispararle sin peligro). Dale al interruptor para abrir las puertas de debajo. Tírate a la laguna y sal de ella. Usa el Ídolo de Oro en la señal que hay junto a la puerta de la derecha para abrir la puerta de más allá. Antes de salir por aquí, puedes pillarte el último secreto. A la izquierda de la puerta, mirando hacia ella, verás unas escaleras. Sube hasta hallar el interruptor que para las cuchillas. Enfrente encontrarás el túnel que lleva al Secreto 3: balas de Uzi.

NIVEL 3 Lost Valley

UN VALLE PERDIDO CON VELOCIRRAPTORES Y T-REX NO ES PRECISAMENTE UN LUGAR IDÍLICO. EN ESTE ESCENARIO HAY CINCO ÁREAS SECRETAS POR DESCUBRIR Y, EN CUANTO A OBJETOS IMPRESCINDIBLES, TRES RUEDAS DENTADAS QUE DEBES RECOGER.



Al final del pasillo encontrarás una cueva con un río. Cruza la entrada de la derecha para entrar en una caverna con una cascada y una laguna. Antes de bajar por las rocas, mata desde aquí a los dos lobos de debajo. Ahora baja y ve hacia el hueco entre las rocas que hay enfrente. Crúzalo y dispara al lobo. Avanza hasta la caverna, sube por las rocas heladas de enfrente y toma el paquete médico grande.

Déjate caer por el otro lado (hacia la zona con vegetación) para entrar en el valle perdido, donde tienes que hallar tres Ruedas Dentadas. Nada más bajar te atacarán dos velocirraptores, así que ten las armas a punto. Una vez que te adentres en el valle, ¡oirás las pisadas de un T-Rex acercándose! Si le das oportunidad te engullirá como si fueras un bollo de desayuno, así que no te acerques demasiado. Pasa corriendo por la puerta que hay en el lado derecho del valle (junto al puente destruido). Desde aquí puedes dispararle con total seguridad. Cuando hayas acabado con él, avanza por el valle pegado a la derecha. Al final, salta a la laguna de la catarata de la derecha y bucea hacia una laguna pequeña. Ten cuidado con el raptor que aparecerá mientras subes a tierra firme. Sube ahora por las rocas de la izquierda. Justo en la cima hay una de las Ruedas Dentadas (Machine Cog). Al salir otra vez por la laguna a la cascada, sube al saliente de su derecha para hallar munición (Secreto 1).

De vuelta en el valle, trepa por las rocas que hay a la derecha de la siguiente catarata. Debes subir por los dos bloques y saltar en diagonal al saliente. Ahora agárrate a la grieta y desplázate con las manos a la parte superior central de la catarata derecha. Aúpate para hallar munición y balas de Uzi en la sala de la derecha (Secreto 2). Baja de regreso al valle y corre en dirección al templo del final, mientras matas a los dos raptores que te atacan. Antes de llegar al edificio, en la pared de la derecha, encontrarás un bloque al que puedes subir, gírate hacia la izquierda y salta hacia delante para agarrarte al siguiente bloque. Desde aquí puedes saltar en diagonal para llegar a un bloque musgoso. Ahora salta y agárrate al siguiente saliente musgoso, y desde él podrás dar un salto largo para llegar al tejado del templo. Allí encontrarás un paquete médico grande, proyectiles y balas (Secreto 3). Vuelve a bajar al valle y entra en el templo, donde hallarás un cristal de grabación y una fuente. Sumérgete en la parte trasera derecha de la laguna para encontrar un canal que conduce a la segunda Rueda Dentada.

Sal del templo y sube a la ventana que te quedará a la derecha, después de bajar las escaleras del edificio. El corredor te lleva a otro cristal de grabación y al puente roto. Da un salto largo y agárrate al otro lado: al final está la tercera y última Rueda Dentada.

Vuelve ahora a la primera cueva del río (a la que llegabas después de recorrer el primer pasillo de este nivel). Esta vez ve al lado izquierdo del agua y cruza de un salto largo al saliente de enfrente (si no lo alcanzas, acabarás cayendo por la catarata y deberás volver a subir). Gírate y verás otro saliente a la derecha. Salta allí y sube hasta el saliente inclinado para dar un salto largo hacia otro saliente que te quedará enfrente. Ahora debes dar un salto corto hacia el saliente en forma de L que hay en este mismo lado. Alineándote con el saliente sobre el agua de enfrente, da un salto y agárrate a él para encaramarte.

Sigue el pasillo sinuoso, y al final llegarás a un puente y un cristal de grabación. Al otro lado del túnel hay un mecanismo al que le faltan algunas ruedas dentadas. Inserta las tres ruedas en los lugares apropiados y tira de la palanca que hay al lado. Con esto abrirás la esclusa. Para encontrar el Secreto 4, debes dejarte caer y agarrarte por el lado izquierdo del puente (mirando al mecanismo). Ahora puedes desplazarte con las manos hasta llegar a unas rocas por las que baja el agua. En este punto debes soltarte y subir y girar a la derecha para dar con un paquete médico grande. Tírate al agua y ve hacia el canal, ahora inundado, situado a la izquierda. Antes de empezar a bucear por el túnel, sal en el lugar donde se encuentra el esqueleto y toma su escopeta. Sumérgete ahora y bucea por el canal. Sal a la superficie en una sala con munición y un paquete médico pequeño (Secreto 5). Al final llegarás a una sala con un portillo en el techo (inalcanzable sin una inundación). Sal a la superficie y recoge los objetos de esta sala antes de cruzar la puerta. Sales a un saliente elevado sobre el lecho del río, ahora seco. Baja hasta allí y dirígete a la sala de la cascada (donde te cargaste a los lobos desde las rocas). Zambúllete en la laguna y verás una entrada antes oculta por la catarata. Sube por allí y recorre el pasillo, donde se abrirá automáticamente una puerta que te permitirá salir del nivel.

NIVEL 4 Tomb of Qualopec

LOS OBJETIVOS PRINCIPALES EN TU VISITA A LA TUMBA DE QUALOPEC SON HALLAR EL PRIMER FRAGMENTO DEL SCION Y ACABAR CON LARS, EL JEFE FINAL DE ESTE NIVEL. COMO EXTRA, ENCONTRARÁS TAMBIÉN TRES ÁREAS SECRETAS ESPERANDO SER DESCUBIERTAS.



En este nivel debes accionar tres interruptores para abrir las puertas que dan al precioso Scion. Sigue el pasillo hasta la sala de las cuatro salidas; si cruzas la de enfrente, un pedrusco enorme bajará por la pendiente, así que sube un poco y esquívalo saltando hacia atrás y luego al lado. Dale al interruptor que queda justo a la derecha de la entrada de esta sala para abrir la puerta de la derecha. Mata a los feroces raptores que te atacan y ve por la puerta abierta para hallar un cristal de grabación en un cruce. Cada salida conduce a uno de los interruptores.

Ve a la puerta de la izquierda y hallarás una sala pequeña con un interruptor que no debes pulsar todavía. Cruza la salida y déjate caer a la sala grande. Pasa por la entrada de la izquierda y ve escaleras arriba para salir sobre la caja junto a la pared de la sala. Salta desde ahí a la entrada de la derecha. Sube por los bloques, sigue el pasillo y tírate al interruptor del suelo que retira la pared junto al interruptor de la anterior sala pequeña. Antes de volver, sigue hasta llegar a la otra caja y salta a la entrada de su derecha. Avanza y acciona el interruptor para mover la otra caja a lo largo de la pared, acercándola a los pinchos. Regresa a la sala pequeña y dale al interruptor que ignoraste antes para mover hacia delante la segunda caja. Ve adonde desapareció la pared (a la derecha del interruptor) y sal en el saliente. Ahora has de llegar, mediante las dos cajas, al saliente de enfrente, situado encima de los pinchos. Pasada la entrada está el interruptor principal que abre una de las tres puertas que llevan al Scion.

Vuelve al cruce y cárgate al raptor. Ahora entra por la puerta que te quedará a la izquierda (mirando desde la entrada por la que acabas de pasar) para hallar una sala con un interruptor. Cuando te acerques a él, la plataforma de al lado se derrumbará, precipitándote a un foso de lobos. Mata a esas bestias babeantes, sube la rampa y tira del bloque oscuro para separarlo de la pared. Muévelo luego al lado. Recorre el nuevo pasillo para encontrar una sala con un interruptor para abrir otra de las puertas principales. Tírate del saliente que queda justo enfrente y vuelve al cruce.

Yendo esta vez por la puerta que te queda a la izquierda, encontrarás una sala con un bloque en la pared. Empújalo hasta revelar otro bloque a la izquierda. Empuja este último bloque para entrar en un pasillo corto con un interruptor al fondo. ¡Cuidado! Las plataformas se hunden hacia los pinchos de debajo, o sea que salta al otro lado y dale al interruptor para abrir la tercera y última puerta principal.

Regresa a la sala del principio. Ahora ya podrás recorrer el pasillo donde estaban las tres puertas. Toma el cristal de grabación antes de pasar corriendo los dardos e ir por el pasillo que da a la sala del Scion. Antes de pillarlo puedes hacerte con un par de secretos. En el pasadizo, sube justo a la derecha del último tubo de dardos, pasa arrimándote junto al ídolo y corre por la sala de las baldosas inestables para tomar la munición del rincón izquierdo (Secreto 1). Ahora debes girarte y colgarte del saliente. Si te descuelgas desde el rincón de más a la derecha podrás caer sin que los pinchos te dañen y coger la munición de Magnum (Secreto 2), que se encuentra justo debajo del saliente. Es el momento de pillar el Scion. Cuando te hagas con él, se abrirá la puerta por la que debes salir (donde estaba el pedrusco que esquivaste anteriormente).

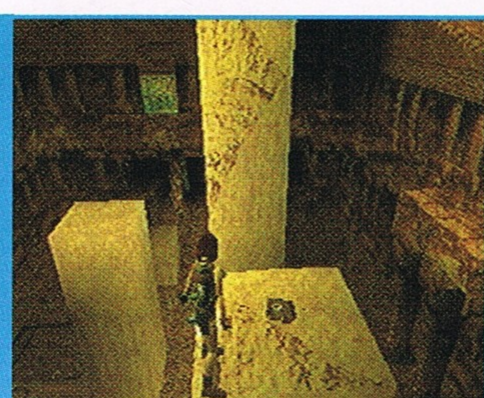
Ahora vuelve al punto de salida y a la laguna grande del nivel anterior para enfrentarte a Lars. Debes vencerlo para terminar el nivel, pero antes zambúllete en la laguna y bucea por el túnel que conduce a un paquete médico grande y la munición de Magnum (Secreto 3). Una vez hayas recogido tus regalitos, vuelve a salir para acabar con el maloso.

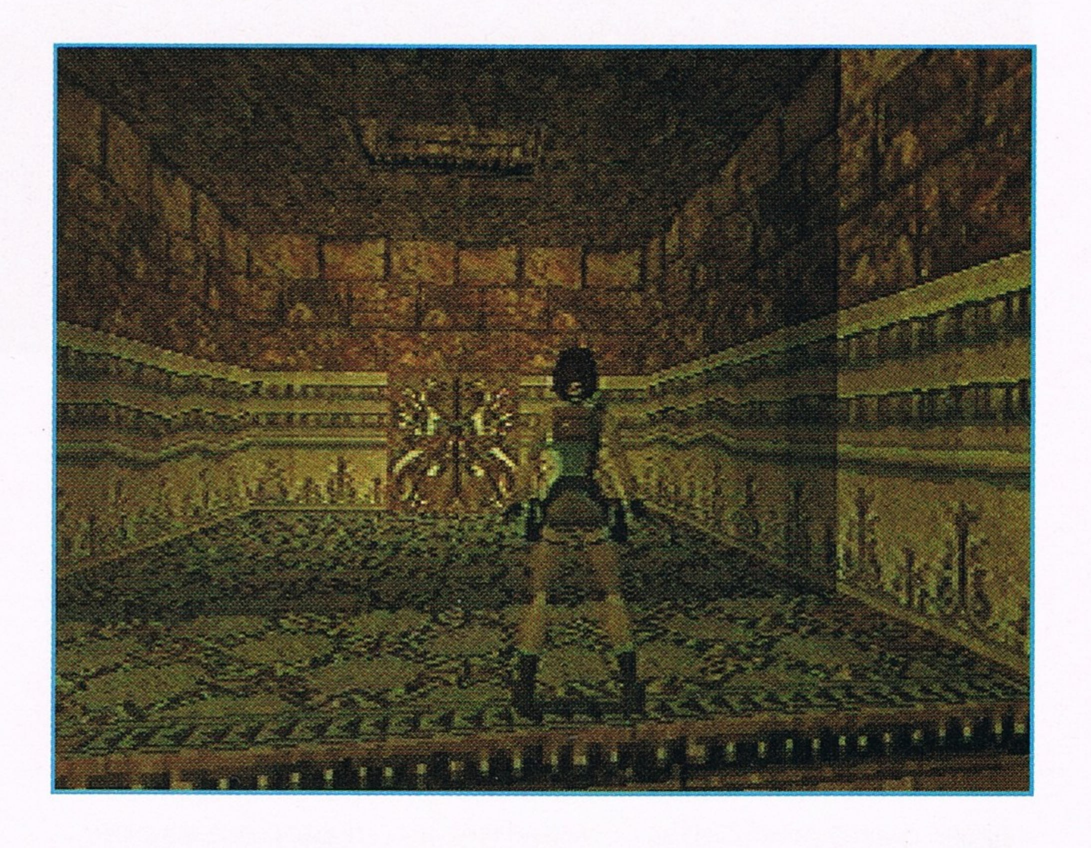


NIVEL 5 St. Francis' Folly

PARA SUPERAR ESTE NIVEL MITOLÓGICO DEBES HACERTE CON LAS LLAVES DE THOR, DAMOCLES, ATLAS Y NEPTUNO. APARTE DE LAS CUATRO ÁREAS SECRETAS QUE ENCONTRARÁS EN EL PIRULÍ DE ST. FRANCIS, AQUÍ TAMBIÉN SERÁ DONDE APAREZCA POR PRIMERA VEZ EL PELIGROSO Y ESCURRIDIZO PIERRE.







Para matar con facilidad a los dos leones del principio, sube a la plataforma larga de la derecha. Empuja el bloque que encontrarás a la derecha hacia el interruptor omega que queda más alejado de ti. De esta forma abrirás la puerta del final del vestíbulo. Sube a la plataforma junto a esta entrada y da un par de pasos dentro de la sala, atravesando la puerta, para atraer a dos gorilas. Ahora salta hacia atrás y dispárales. Entra en la sala y pulsa ambos interruptores; al pulsar el de enfrente aparecerá otro gorila. El otro interruptor lo encontrarás subiendo por las escaleras de la derecha. Regresa al vestíbulo principal donde Pierre empieza a dispararte.

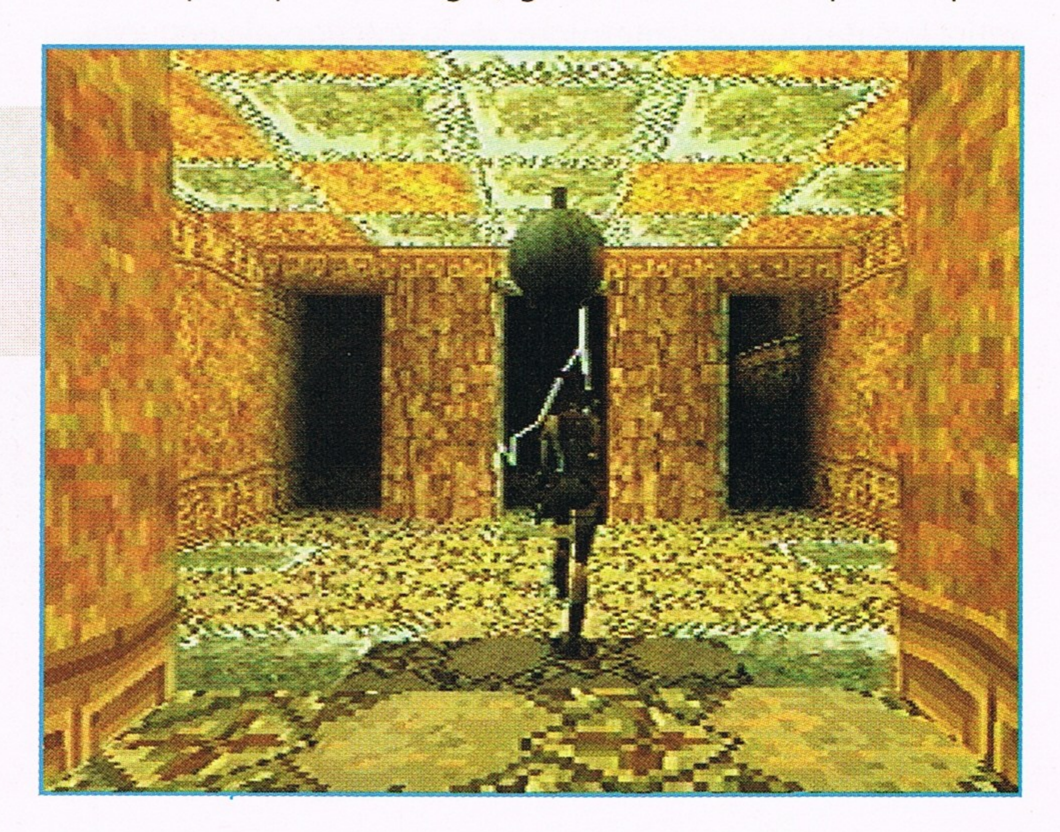
No dejes de moverte y dispararle para ahuyentarlo. Empuja ahora el bloque hacia el otro interruptor omega para abrir la entrada que hay encima del lugar donde acabaste con los leones del principio.

Para hallar un secreto, debes llegar al saliente que sobresale del muro de la izquierda. Si quieres conseguirlo, empuja el bloque en dirección a la sala de los gorilas. Súbete y salta al pilar de la izquierda. Desde aquí puedes saltar al pilar que queda enfrente del saliente. Una vez dentro, brinca a la pendiente de la izquierda, salta otra vez para dar una voltereta de espaldas hacia la pendiente de enfrente, salta de nuevo y agárrate a la plataforma. Debes repetir el proceso en las pendientes superiores para llegar al área secreta, con un paquete médico y proyectiles (Secreto 1). Ten cuidado con la plataforma inestable del rincón o acabarás agujereado..

Tras bajar de nuevo al vestíbulo principal, sube al bloque y vuelve al pilar de la izquierda. Esta vez salta a lo alto del pilar que te queda enfrente y hazte con el paquete médico grande. Desde aquí puedes brincar a las plataformas pegadas al muro y saltar hacia la entrada superior que abriste antes. Justo al terminarse el corredor te deslizas por una pendiente hacia el agua. Salta justo antes de llegar al final para caer sobre un saliente. Da un salto y sujétate a la entrada para conseguir cartuchos y un paquete médico pequeño (Secreto 2). Ahora tírate al agua y bucea hacia la primera abertura en el techo para pillarte unos cartuchos (Secreto 3). Sigue buceando por el túnel (evitando al cocodrilo) hacia el final del canal para emerger en una laguna. Sal y dale al interruptor para drenar el agua. Si vuelves al canal (disparando al cocodrilo que te atacará), podrás ver un pasillo al final que da a la sala principal de puzzles, de múltiples pisos: ¡echa un vistazo abajo! Aquí encontrarás el primer cristal de grabación.

Salta a lo alto del complejo central de plataformas y cárgate a los murciélagos. Déjate caer un nivel y acciona el interruptor para abrir la puerta que lleva al puzzle de Thor. Antes de bajar al siguiente nivel puedes pillarte un secreto, aunque es un poco complicado.

Tras accionar el interruptor, salta a la derecha para caer en el cuadrado gris que abre la puerta secreta del nivel del fondo. Debes ir rápido para llegar a ella antes de que se cierre. Gira de inmediato a la derecha y corre; al llegar al saliente gírate rodando para que Lara caiga (agárrate al saliente si puedes para







reducir el daño).

Corre hacia delante, cárgate a los dos murciélagos, déjate caer por el borde (será una larga y dañina caída) para llegar a la puerta secreta y toma el paquete médico y la munición de Magnum (Secreto 4).

De vuelta al nivel donde accionaste el interruptor de la puerta de Thor, déjate caer otra vez para dar con uno de los cuatro cristales de grabación (úsalos con prudencia) y un interruptor con el que abrir la puerta de Damocles. Déjate caer otro nivel para hallar un cristal de grabación y unas escaleras que llevan a la puerta de Thor...

THOR: Al entrar en la sala oscura, pasa corriendo por los relámpagos y a través de los pilares. Ojo con la siguiente parte. Debes ponerte en el interruptor omega del suelo durante el tiempo suficiente para que baje un enorme martillo y ¡salir por pies antes de que te estampe contra el suelo! Con un par de segundos debería bastar.

Tras el martillo también cae un bloque de piedra que puedes empujar al saliente del lado para subirte a él. Empuja el otro bloque del saliente junto a la plataforma superior del rincón izquierdo (mirando a la pared). Súbete y échale la zarpa al paquete médico pequeño. Desde aquí cruza de un salto y agárrate al borde del saliente superior para tomar después la Llave de Thor (Thor Key). Vuelve al vestíbulo principal pasando el relámpago.

Déjate caer otro nivel para dar con un cristal de grabación y un interruptor con el que abrir la puerta de Neptuno. Ten cuidado con el pesado de Pierre, que te dispara desde debajo. Salta a la puerta de Damocles.

DAMOCLES: Echa un vistazo hacia arriba y verás innumerables espadas apuntando hacia abajo desde el techo. No te preocupes todavía: tú atraviesa la sala y pisa el interruptor del suelo para abrir la puerta. Entra y toma del bloque la Llave de Damocles (Damocles Key). Ahora debes ir con pies de plomo. Al acercarte a la entrada caerá allí una espada.

Debes volver por la sala mientras caen las espadas en cuanto estás a tiro. Para conseguir pasar sin convertirte en rodajas se pueden usar dos técnicas alternativas: puedes ir mirando hacia arriba y caminando despacio por entre las espadas, que deberían caer justo ante ti (este es el sistema más fácil), o realizar una voltereta doble en el suelo para atraer a cada espada, y retirarte enseguida para ponerte a salvo.

De vuelta en la sala principal, desde el escalón más alto de los que quedan enfrente de la puerta de Damocles, da un salto y agárrate a la plataforma superior del bloque central; luego déjate caer de nuevo por el agujero del medio. Desde aquí puedes disparar a Pierre, que está en el suelo. Cuando se haya ido, baja al suelo para hallar un cristal de grabación y dale al interruptor para abrir la puerta de Atlas. Debes subir varios niveles para llegar a esta puerta.

Lo mejor es que empieces a subir por las escaleras, hasta llegar de nuevo a la puerta de Damocles. Desde el escalón más alto vuelve a saltar al bloque central y dirígete hasta la puerta de Thor. A su derecha verás unos escalones que te conducirán a la puerta de marras.

ATLAS: Apenas te acercas a la entrada, un gorila se lanza contra ti. Salta hacia atrás y fríelo con la escopeta. Ve y pisa el interruptor del suelo para abrir la puerta junto a las barras. Avanza poco a poco cuesta arriba y rueda para que el pedrusco empiece a venir. Sal corriendo hacia el foso, tírate a él e intenta quedarte pegado a la pared. El pedrusco pasará sobre tu cabeza sin dañarte y se meterá en el agujero. Pilla el paquete médico pequeño antes de subir la cuesta y trepar al saliente de la izquierda para hacerte con la Llave de Atlas (Atlas Key).

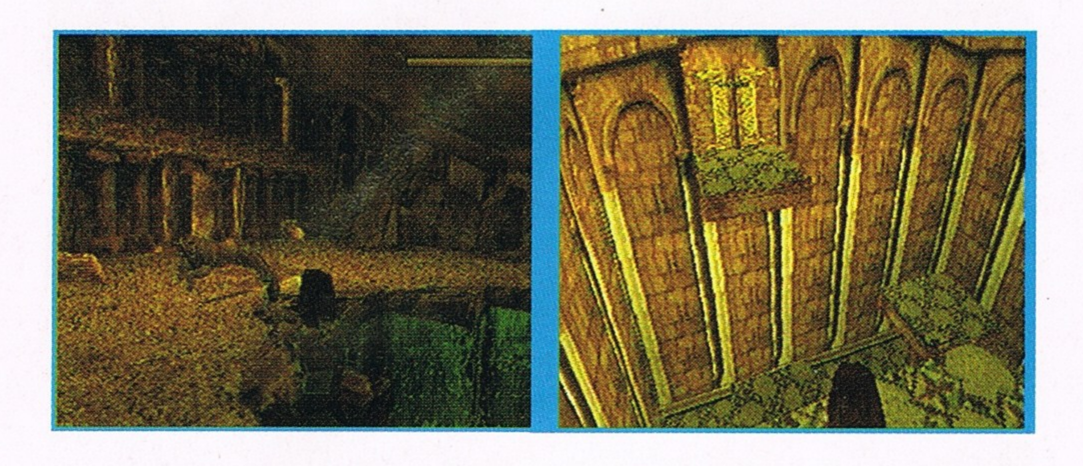
De nuevo en el vestíbulo principal, sube al nivel más alto por medio de los salientes y los escalones exteriores para llegar a la puerta de Neptuno.

NEPTUNO: Al entrar, zambúllete en la laguna y comprobarás como eres absorbido hacia el fondo. El tiempo es vital. Verás una puerta cerrada ante ti, pero nada hacia arriba por el agujero del techo para hallar una palanca que accionar. Regresa a la puerta —ahora abierta— y toma la Llave de Neptuno (Neptune Key) antes de subir de vuelta por el pozo profundo que da a la laguna: si vas rápido, puedes hacerlo sin que se te acabe el aire.

Ahora que ya tienes las cuatro llaves, desciende de nuevo por todos los niveles como al principio. Oirás el rugido de un par de leones que han sido soltados en el nivel más bajo, así que dispárales desde arriba antes de bajar. Inserta ahora las cuatro llaves en las cerraduras junto a la puerta para quitar los cuatro pestillos. Crúzala para completar el nivel.

NIVEL 6 Colosseum

EN EL COLISEUM, PIERRE CONTINUARÁ DIFICULTANDO TU AVANCE. APARTE DE LOS REGALITOS QUE ENCONTRARÁS EN LAS TRES ÁREAS SECRETAS EXISTENTES, DURANTE TU RECORRIDO DEBES LOCALIZAR LA LLAVE OXIDADA.



Mata al cocodrilo de la laguna antes de zambullirte y bucear a la siguiente zona, donde hay dos leones. Sal al exterior para dispararles, sumergiéndote de nuevo si se acercan demasiado. Ve a la izquierda del edificio (ojo con un tercer león) y trepa por las rocas del rincón, justo al fondo. Salta al edificio. Ve por el primer saliente para dar con un paquete médico, antes de volver y subir, gracias a un pequeño bloque, al de encima. Ve hasta el final y podrás saltar en diagonal a unas rocas. A la izquierda verás que las rocas tienen un hueco, que te llevará al foso de los cocodrilos. Antes de ir por allí, puedes hacerte con un secreto. Para conseguirlo, déjate caer por la pendiente, dando un salto cuando llegues al final para caer sobre un pequeño saliente. A la izquierda verás un pasillo oculto. Salta hasta allí para agenciarte unos cartuchos. (Secreto 1). Ahora vuelve a las rocas de arriba y pasa por el hueco para entrar en la sala del foso de los cocodrilos. En la pared verás una hendidura. Salta para agarrarte a ella y desplázate con las manos por encima del foso. Sube al final para encontrar más proyectiles de escopeta (Secreto 2). Vuelve a colgarte de la hendidura y sigue desplazándote a la derecha para dejarte caer sin peligro al otro lado del foso. Sube a la entrada, sigue el pasadizo y tírate junto a la puerta del interior del edificio. Ve a la derecha y escaleras arriba para llegar al coliseo.

Ten cuidado con Pierre en cuanto salgas. Dispárale un rato para asustarlo y luego mata a los animales de la arena antes de dejarte caer. Cruza la puerta que hay a la izquierda en la pared del fondo, mata a los dos leones y acciona el interruptor. Sal por el otro pasillo (antes acciona el interruptor para abrir la verja) para ir a parar al foso del coliseo junto a un cristal de grabación. Cárgate los leones que estén cerca antes de salir de ahí. Dirígete hacia las rocas (¡ojo con el foso de pinchos!) para hallar la puerta que has abierto. Aquí debes resolver un puzzle. Pisa el interruptor del suelo, situado al fondo a la derecha, para abrir ambos grupos de barras durante unos instantes. Corre a meterte en la sala de la izquierda y dale al interruptor para abrir una puerta en la otra. Tienes el tiempo justo para llegar allí antes de que se cierre. Pulsa el interruptor que tiene detrás para abrir la puerta de metal de la salida.

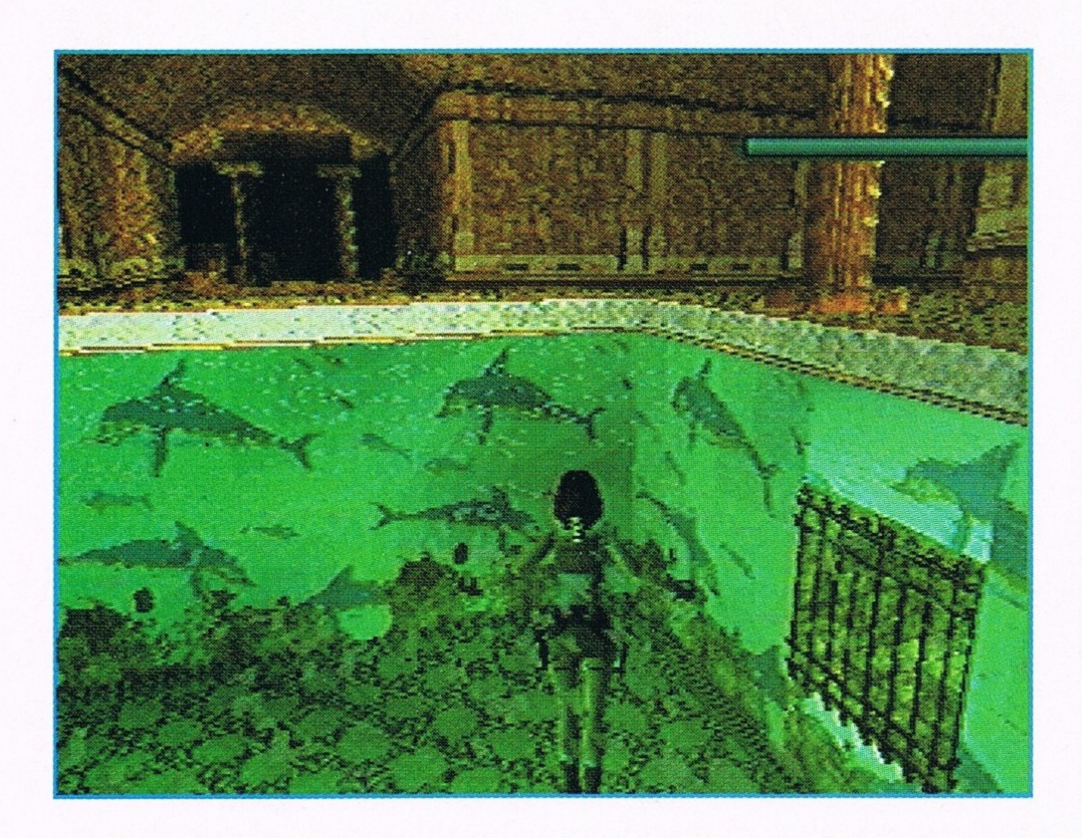
Crúzala y sigue el pasillo más allá de los pinchos para encontrar un cristal de grabación. Sigue adelante y hacia arriba para salir en las rocas situadas al lado de la arena. Desde aquí puedes dar un salto largo en diagonal a la derecha para llegar a las dos rocas inclinadas. Desde el borde más cercano, salta a la izquierda y agárrate al balcón del emperador, donde hallarás otro cristal de grabación. Dentro hay un par de gorilas, así que ten las pistolas a punto. Al fondo hallarás otra sala con un bloque a la izquierda. Tira de él para separarlo del muro. Detrás hay un paquete médico pequeño y un interruptor que abre una puerta en el rincón izquierdo del coliseo (mirando desde el balcón). Para llegar allí tírate a la arena y sube por el bloque a las gradas. Allí encontrarás la puerta, y un par de murciélagos dentro de la sala. Cruza la puerta, da un par de pasos y notarás que se cierra una verja detrás de ti. Delante hay un pedrusco a punto de bajar rodando por la pendiente y aplastarte. Sólo has de tirarte al foso y pasará por encima de ti. Sube y sigue el pasillo para hallar un interruptor que abre una puerta en el otro rincón del coliseo. Ahora puedes deslizarte por la pendiente cercana y volver a la entrada.

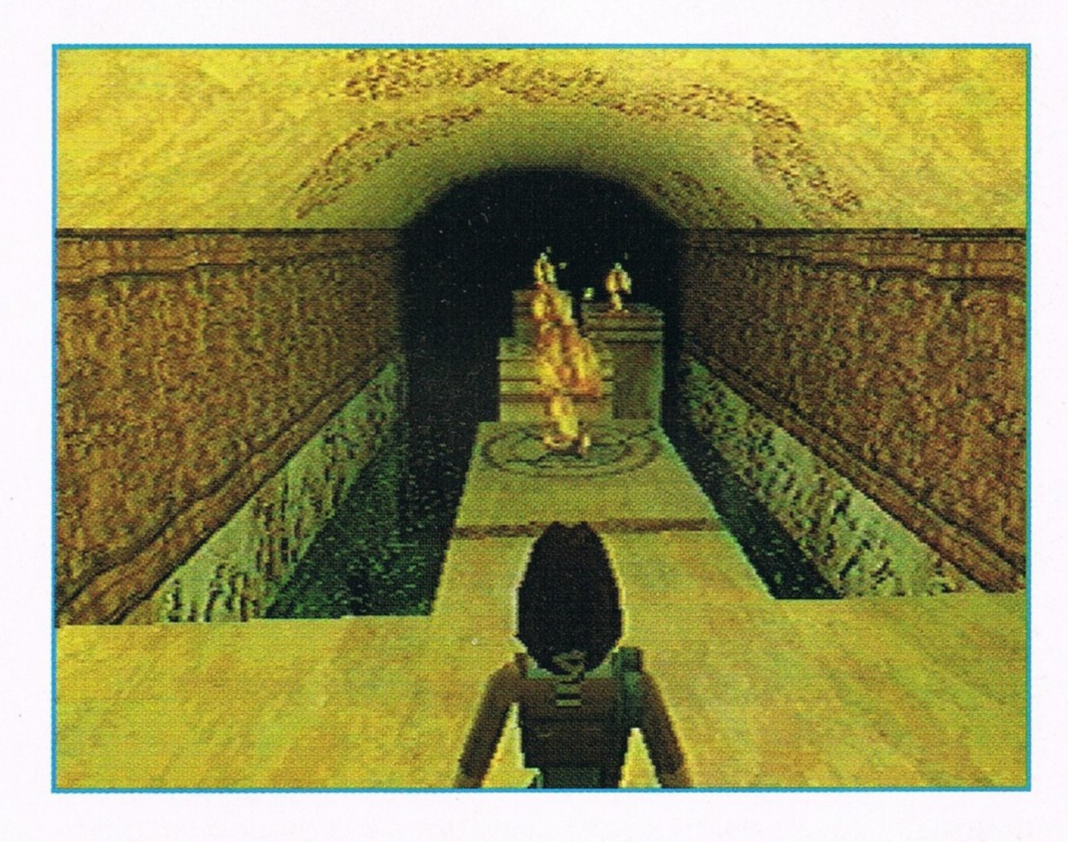
Al loro: Pierre ha vuelto, así que ve disparando desde lejos hasta que desaparezca. Sigue por las gradas (cárgate a un león y dos murciélagos por el camino) y en el rincón de enfrente, junto a las gradas derrumbadas, encontrarás la puerta abierta. Crúzala para encontrar una sala llena de plataformas. Antes de saltar por ellas para llegar arriba y accionar el interruptor, puedes abrir un área secreta. Ponte en la parte derecha del pilar alto de la izquierda, con lo que abrirás momentáneamente la entrada. Para llegar antes de que se cierre, salta rápidamente al bloque más pequeño de delante, da una voltereta a la derecha, un salto atrás y una voltereta izquierda. Salta adelante y cruza corriendo la puerta para dar con el Secreto 3: dos paquetes médicos grandes, balas de Uzi y las Magnums. Ahora ya puedes subir hasta el interruptor y abrir así la puerta superior del siguiente rincón del coliseo.

Vuelve a las gradas, y dirígete a la izquierda para llegar a la puerta abierta. Trepa hasta ella para alcanzar una sala con una laguna y un interruptor (que abre la puerta de detrás del balcón del emperador). Pulsa el interruptor y bucea por el canal. Sal y empuja el bloque de la pared hasta alcanzar una pequeña sala. Ahora tira del bloque para dar con la Llave Oxidada (Rusty Key) que tiene detrás. Vuelve al balcón del emperador (usando la ruta anterior y cargándote a un gorila por el camino) y cruza la puerta recién abierta de la sala de detrás para obtener un cristal y un paquete médico pequeño. Abre la puerta con barrotes de la sala del emperador. Zambúllete y pasa buceando al cocodrilo para hallar un portillo en el techo. Sube para cruzarlo y sal de la pequeña laguna para pulsar el interruptor que abre la puerta del final del canal. Crúzala buceando para completar el nivel.

NIVEL 7 Palace Midas

PREPÁRATE PARA INTRODUCIRTE EN EL MUNDO DE LA ALQUIMIA: EN EL PALACIO DE MIDAS DEBERÁS HACERTE CON TRES BARRAS DE PLOMO Y CONVERTIRLAS EN BARRAS DE ORO. EN ESTE NIVEL, TUPERIPLO ESTÁ ADEREZADO CON TRES ÁREAS SECRETAS POR DESCUBRIR Y UNA NUTRIDA REPRESENTACIÓN DE FAUNA SALVAJE.





Comienzas el nivel en una laguna grande. Sal de ella y enfila el pasillo situado tras la pared de detrás de la abertura por la que has entrado a la laguna. Dispara al cocodrilo que hay allí, sube las escaleras y ve por otro pasadizo para llegar a una sala con pilares y un edificio al otro extremo. Pela a los tres gorilas que te atacan. En esta sala hay cuatro puertas, cada una de las cuales se abre activando la combinación correcta de los cinco interruptores del edificio. Para llegar ahí arriba, sube por los bloques blancos de la derecha del edificio, mirando desde la puerta, y salta al pilar más cercano. Debes saltar por los otros cinco pilares rectangulares, agarrándote al cuarto y al sexto. Por suerte sólo has de hacer esto una vez: cuando llegas a los interruptores puedes dejarte caer por el hueco del suelo para hallar otro interruptor que abre la puerta de debajo.



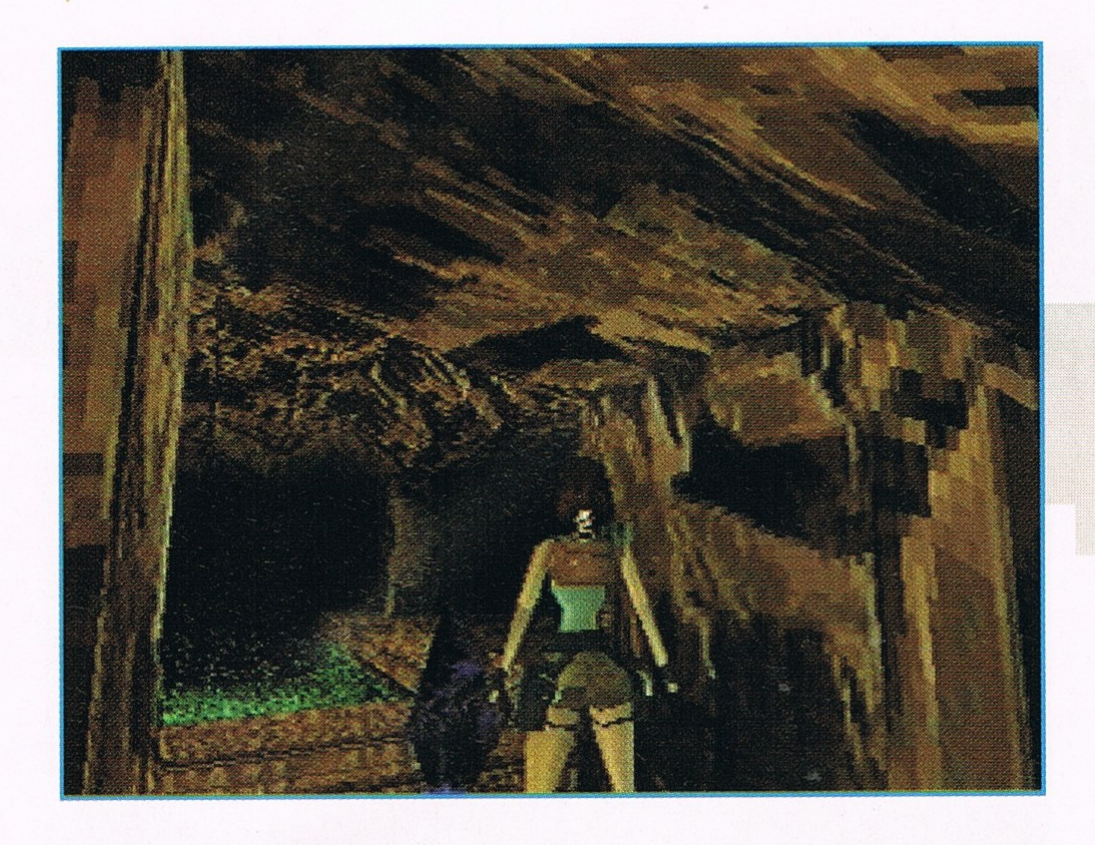
Las combinaciones de interruptores que abren las puertas (tal como indican los símbolos de encima de cada una) son: (B: Bajar el interruptor; S: Subir el interruptor).

BSSSS Puzzle del fuego
SSBSB Puzzle de los pinchos
SSBBS Puzzle de la avalancha
BSSSB Sala de las barras de oro

Ten en cuenta que abriendo algunas puertas puedes soltar más animales a la sala principal.

PUZZLE DEL FUEGO: Cruza la puerta de la pared de la izquierda (mirando desde la plataforma de los interruptores hacia la puerta por la que entraste a esta sala) para llegar a un canal de agua con plataformas en llamas. Primero cárgate las dos ratas del agua, bajando por las escaleras de la derecha, y luego toma el cristal de grabación. Ahora viene lo chungo. En cuanto pisas ante la primera plataforma ardiendo, las llamas se extinguen temporalmente. Debes correr y saltar de bloque en bloque, girando en el aire para no caer al agua. Sólo en la penúltima plataforma deberás pararte para saltar justo desde el borde y asirte a la última para encaramarte enseguida y pasarla. Toma la Barra de Plomo (Lead Bar) y el cristal de grabación antes de volver nadando.

PUZZLE DE LOS PINCHOS: Cruza la puerta de la pared de enfrente del edificio de los interruptores para encontrar una sala llena de pinchos con plataformas entre ellos. Pasa corriendo por el hueco entre los pinchos y por la salida de la derecha. Tira del bloque que encontrarás al lado de la pendiente para separarlo de la pared y acciona el interruptor de detrás para elevar todas las plataformas por encima de los pinchos. Ahora sube por la pendiente y las escaleras y salta desde el saliente del cristal de grabación a la primera



plataforma. Salta por las plataformas para llegar a la entrada superior del rincón de la izquierda. Cuidado: hay un gorila por ahí. Fríelo a quemarropa con la escopeta o bien vuelve de un salto a la plataforma anterior para dispararle desde ahí. Pilla la Barra de Plomo y salta al suelo hacia un lugar sin pinchos.

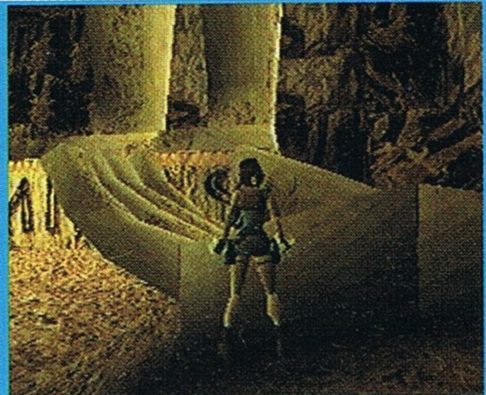
PUZZLE DE LA AVALANCHA: Si creías que los dos últimos puzzles tenían miga, aún no has visto nada. Éste es una auténtica maratón. En la pared de enfrente, a la izquierda de la puerta del puzzle de los pinchos, hay una sala con un gran pilar. Cruza la entrada de la pared del fondo y gira a la derecha para bajar las escaleras. Separa el bloque de la pared para causar un temblor. Vuelve arriba y esta vez sube por las escaleras que llevan a un saliente que hay encima de la sala principal, cubierta ahora de mampostería caída. Aquí hará falta dar unos brincos complicados. Primero da un salto largo en diagonal a la plataforma cuadrada de color blanco que hay a la derecha. Ahora salta en diagonal a la izquierda y agárrate a la plataforma inclinada. Da otro salto largo en diagonal a la derecha para sujetarte a la plataforma cuadrada junto a la pared. Desde aquí puedes saltar a la entrada superior. Si subes por los bloques de piedra de la derecha verás un cristal de grabación en un saliente: tómalo.

En el otro extremo del saliente del cristal verás una laguna grande en forma de T y con gorilas a su alrededor. Dispárales a ellos y a los murciélagos que vienen hacia ti antes de realizar un salto largo hacia el lado de la laguna. Para llegar a un área secreta, cárgate a los dos cocodrilos de la laguna, nada por el canal estrecho de la derecha, sal al final y sube a la superficie por la derecha. Justo enfrente, al otro lado del agua, se encuentra el paquete médico pequeño y la munición de Magnum (Secreto 1). Para llegar allí debes subir a las rocas de la derecha e ir saltando por ellas hasta alcanzar el saliente del secreto. Regresa a la laguna principal y sal a tierra por el lado al que saltaste al principio. Si vas al rincón de la izquierda y miras hacia abajo verás otra área secreta con un paquete médico pequeño, proyectiles de escopeta y balas de Uzi (Secreto 2). Para llegar allí, gírate y agárrate al borde. Ahora puedes dejarte caer y pillar el secreto. Sal de un salto y mata al gorila que está en las arcadas de debajo de la laguna. Salta ahora en diagonal desde el rincón y entre las columnas para llegar a la siguiente sección con arcadas. Cárgate a los dos gorilas que te atacan (a poder ser con la escopeta). Al otro lado del precipicio puedes ver un saliente con un paquete médico grande. Da un buen salto largo justo desde el borde y agárrate a él. Píllate el paquete médico antes de colgarte y desplazarte con las manos hacia la izquierda, hasta llegar a una roca plana donde te atacarán dos murciélagos. Desde aquí puedes volver a saltar por encima del precipicio para volver al otro lado. Sigue el pasillo, subiendo por los bloques y pasando corriendo por las baldosas inestables junto al paquete médico grande.

Acabarás saliendo, después de colgarte y soltarte por las plataformas del final, a un saliente situado encima de la laguna en la que empezaste este nivel. Liquida al león que te ataca (y a todo animal que haya debajo), pero, hagas lo que hagas, ¡NO CAIGAS! Sigue el saliente hasta un pasillo que lleva a otro saliente sobre una sala grande. Con mucho cuidado, da un salto largo a la plataforma de la derecha. Cruza la entrada para hallar una laguna pequeña. Zambúllete, nada más allá del cocodrilo y sal por el otro lado. Sigue el pasillo para llegar a un saliente cerca del tejado de un templo. Cárgate a los murciélagos, salta y toma la Barra de Plomo y el cristal de grabación.

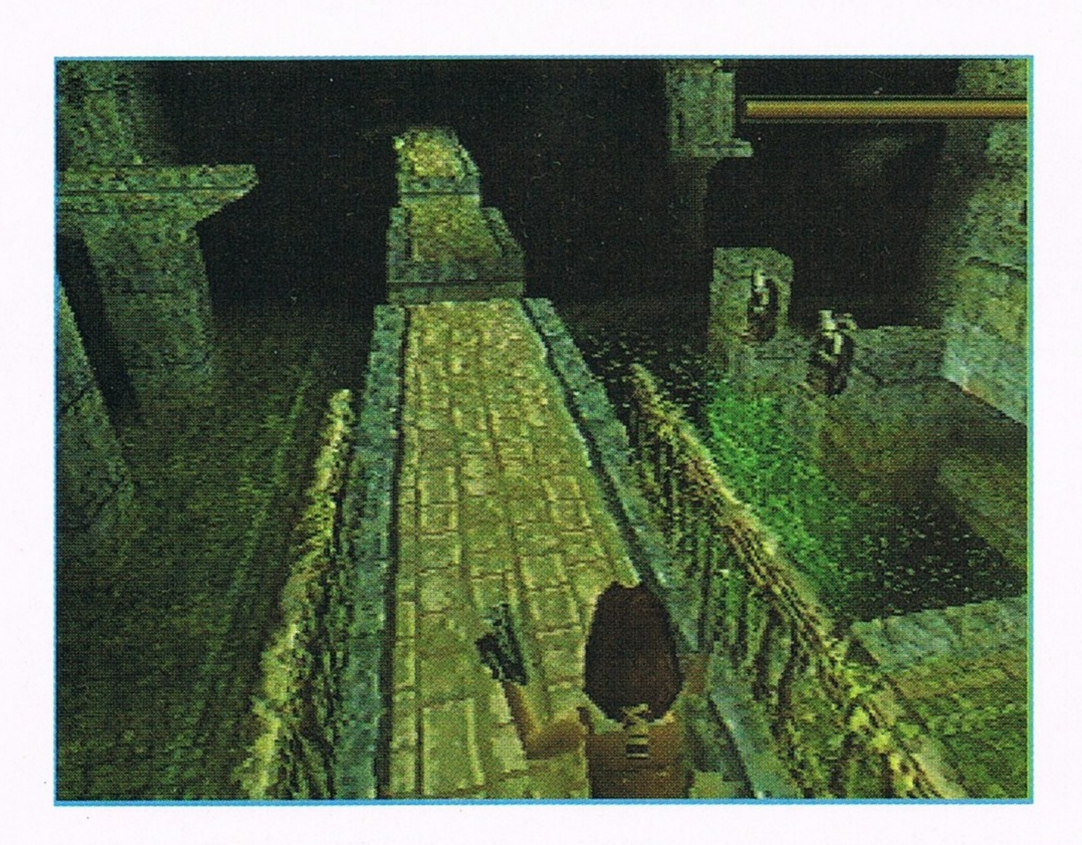
Ya con las tres barras, dispara a los animales de debajo desde el tejado del templo antes de descolgarte hacia abajo. Toma el paquete médico grande y cruza la puerta del templo para dar con otro cristal de grabación y un interruptor con el que abrir la puerta del jardín. Poniendo atención por si hay gorilas escapados, vuelve a la laguna del principio y toma la salida de la derecha para pasar por la puerta abierta del jardín. Desde la plataforma del rincón del fondo a la derecha, salta al tejado del edificio pequeño. Toma el paquete médico grande y pasa por la entrada para hallar la sala de Midas, donde puedes hacerte con un cristal de grabación. NO te subas a la mano. En vez de eso, ponte a su lado y usa cada una de las barras de plomo para convertirlas en oro. Al volver, ve al rincón derecho del jardín, junto a la puerta de entrada. Camina despacio a la derecha, tras el árbol, para dar con un interruptor oculto que abre la puerta de la derecha. Crúzala y pasa saltando por las puertas que se abren y cierran para encontrar cartuchos, balas de Magnum y un paquete médico pequeño (Secreto 3). Ahora regresa a la sala de los cinco interruptores y usa la combinación para abrir la puerta de la sala de las barras de oro en la pared de la derecha. Dispara al león que se escapa. Ve hacia arriba y sube por las escaleras hasta arriba para llegar al balcón que tiene proyectiles de escopeta y un cristal de grabación. Luego baja por las escaleras hasta la sala de los tres huecos. Usa una Barra de Oro para cada hueco a fin de abrir la puerta que te permitirá salir alegremente del nivel.

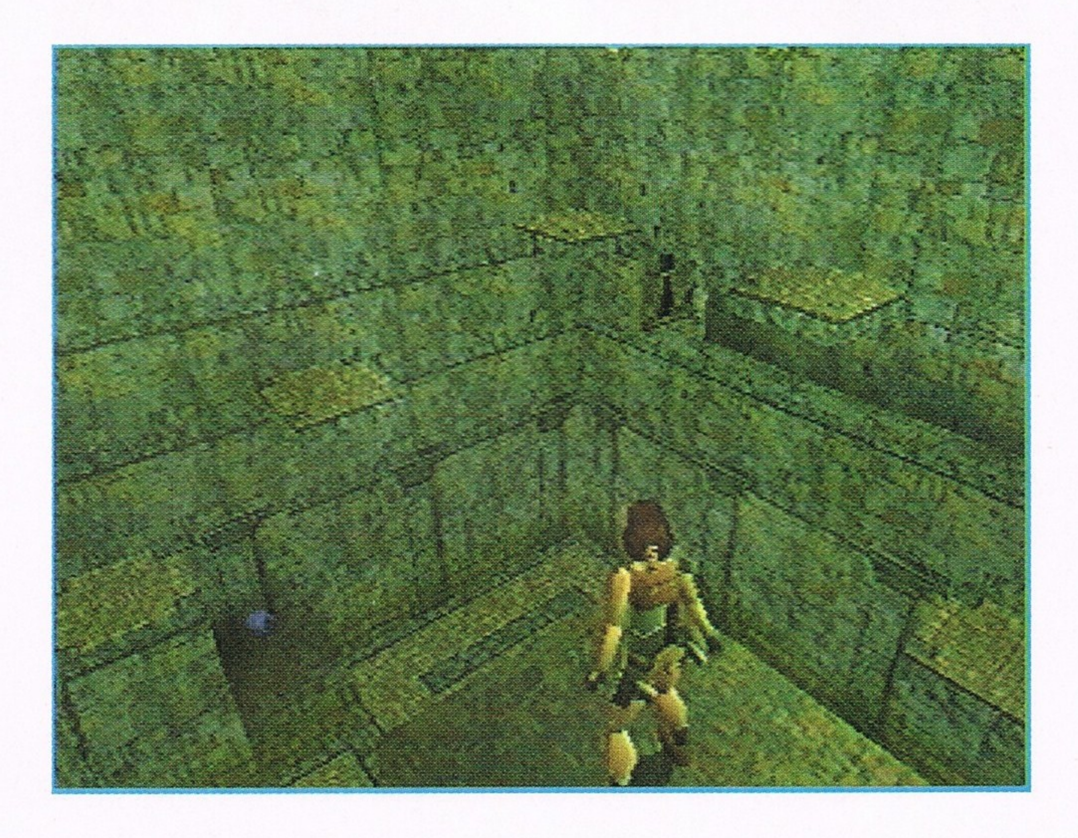




NIVEL 8 The cistern

EL OBJETIVO DE ESTA MISIÓN ES CARGARTE UNA CISTERNA DESCOMUNAL. PARA LLEVAR A CABO TAMAÑA EMPRESA, ADEMÁS DE MANTENER A RAYA AL PESADO DE PIERRE, NECESITARÁS DOS LLAVES OXIDADAS, DOS DE PLATA Y UNA DE ORO.





Déjate caer por el hueco nada más empezar y cárgate a la rata. Empuja dos veces el bloque de la pared y luego empújalo hacia la derecha, junto al interruptor de la sala contigua. Acciónalo para abrir una puerta de metal y la trampilla que hay cerca. Mata a las ratas y recoge el paquete médico grande que hay tras la puerta antes de tirarte por la trampilla. Al otro lado de la siguiente puerta está el amplio vestíbulo principal, con pasarelas encima de una laguna. Dispara a las ratas y a los cocodrilos de debajo. Da un salto largo hasta la plataforma con escaleras de la derecha y dispara a la rata.

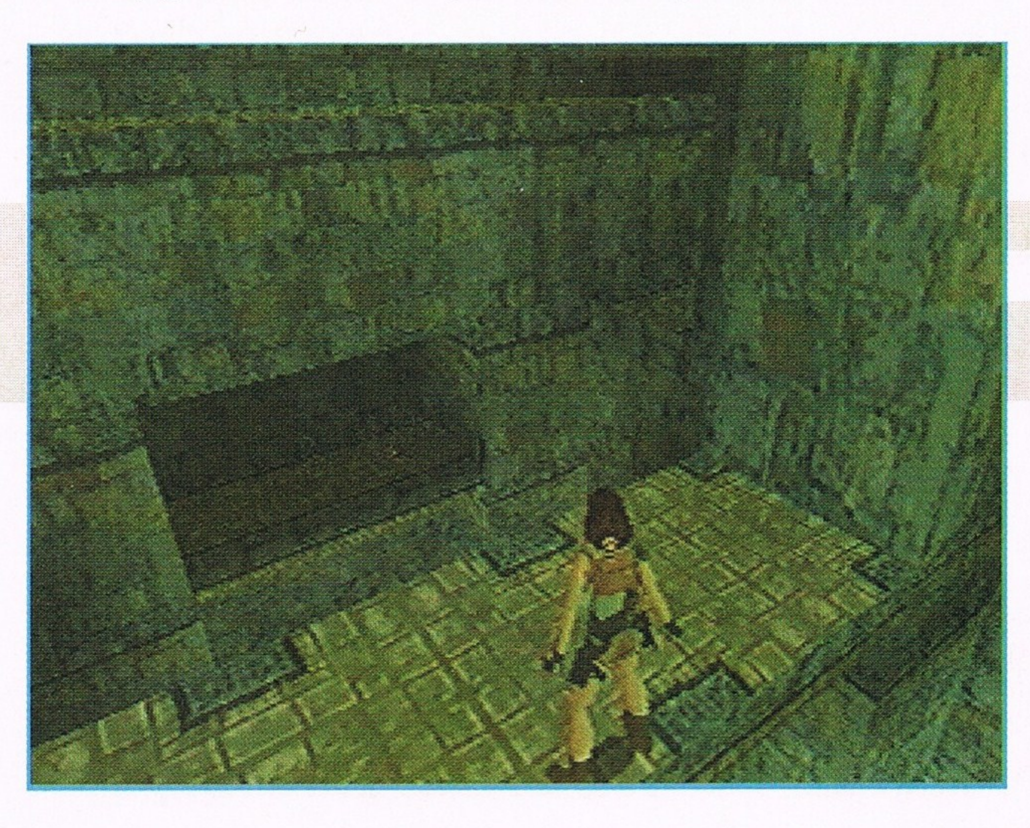
A la derecha verás una hendidura, salta y agárrate a ella para desplazarte con las manos hacia la izquierda hasta llegar a un saliente con proyectiles de escopeta. Ahora gírate hacia la izquierda y desplázate por la siguiente hendidura hasta una pasarela. A la izquierda tienes un saliente con un cristal de grabación. Puedes bajar hasta allí, pero después vuelve a la pasarela para auparte y desandar todo el camino corriendo por encima de la hendidura. Al final encontrarás la primera Llave Oxidada (Rusty Key).

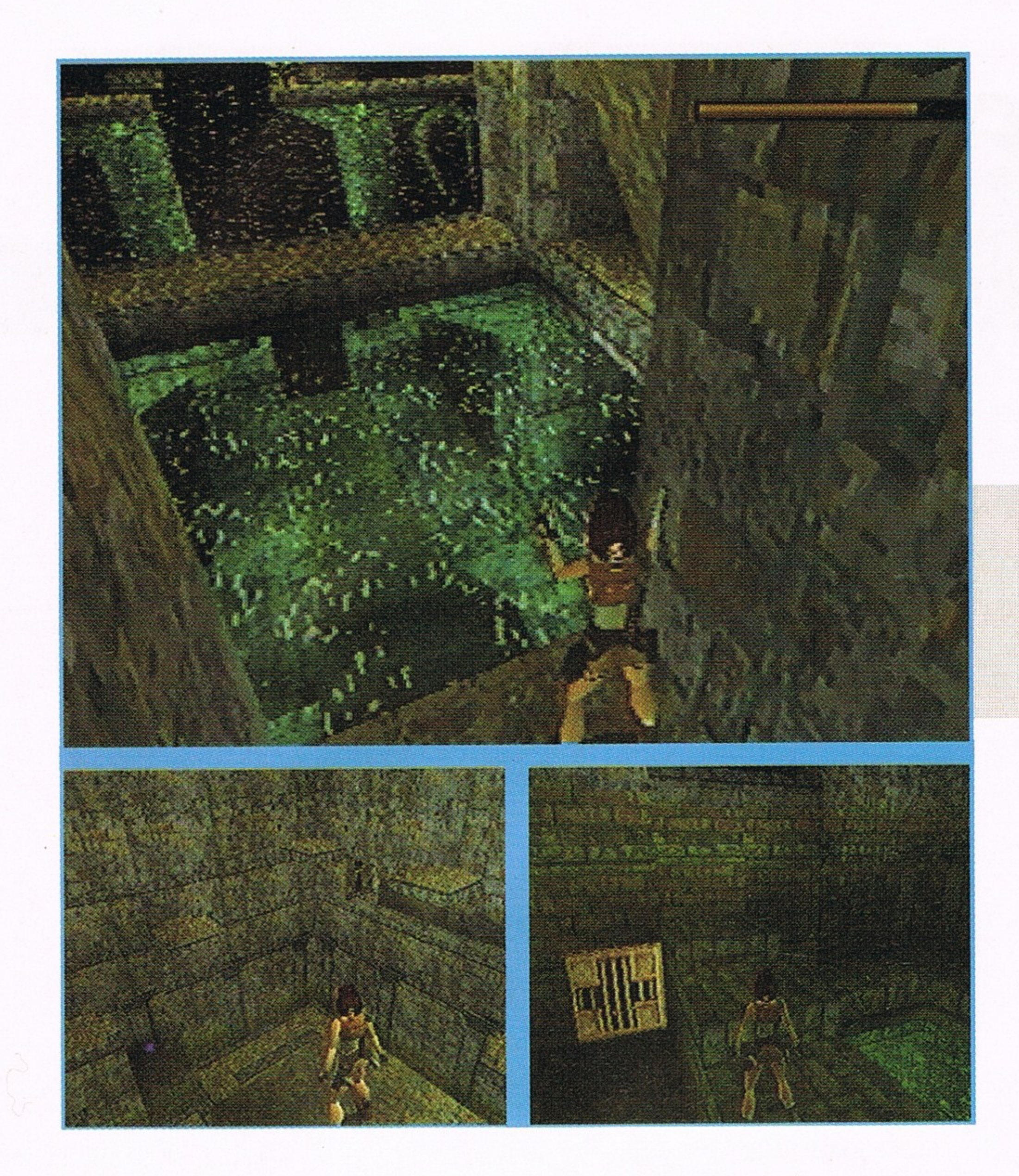
Ahora vuelve a la plataforma donde empezaste. Brinca a la sección del medio y luego a la puerta de la izquierda. Ábrela con la Llave Oxidada para entrar en un vestíbulo con una serie de pasarelas que lo atraviesan. Mata a los dos gorilas y sube a la pasarela de encima de la puerta. Da un salto largo a la siguiente pasarela y luego a la próxima para agarrarte y hacerte con un paquete médico grande. En este instante volverá Pierre, así que es el momento indicado para un nuevo tiroteo. Sigue saltando por las pasarelas hasta asirte al último saliente superior. Ahora desplázate hacia la derecha para hallar un corredor que da al foso de cocodrilos. Dispara a esas lagartijas de debajo antes de descender al suelo deslizándote por las diferentes rampas.

Toma el cristal de grabación del saliente, sube a la plataforma del rincón y salta a la siguiente. Brinca a la plataforma junto a la puerta y luego a la que hay a su derecha. Salta a la plataforma adyacente que encontrarás un poco más abajo y sube a la hendidura de la izquierda para desplazarte hasta la puerta.

Dale al interruptor para abrirla y crúzala para salir a una sala con pinchos. Mata a las ratas de debajo antes de saltar por encima de los pinchos. Tírate al canal y corre hasta una sala con una laguna que alberga una Llave de Plata (Silver Key) tras una puerta de metal (cuidado con la rata de por allí).

Sube saltando por los escalones y las plataformas para accionar el interruptor del rincón de la izquierda, justo encima de la entrada, y abrir así la puerta. La mejor manera de llegar allí es subir por los escalones y auparte al saliente de delante. Ahora gira a la derecha y aúpate a la pasarela. Camina hasta el rincón y gírate a la derecha para saltar al siguiente saliente. Sólo





te queda auparte al bloque del rincón y saltar los dos huecos para llegar al interruptor. Baja otra vez y toma la llave. Salta ahora a la laguna y bucea por el canal para regresar a la laguna del vestíbulo principal. Aquí puedes hallar un área secreta con balas de Magnum (Secreto 1) si recorres el canal situado en la pared de la derecha.

Ahora es momento de abrir las esclusas. Vuelve a lo alto de la cuesta (donde estaba el cristal de grabación que usaste antes) y salta a la pasarela de la derecha. Sube al pilar del cristal de grabación y salta al balcón cercano. Cuando empieces a subir escaleras arriba, saca las pistolas y prepárate para la reaparición de Pierre (¿no se rinde nunca, el tipo éste?). Baja al nivel inferior y dispara para ahuyentarlo.

Subiendo por las plataformas de la derecha de la sala, junto al paquete médico pequeño, puedes encontrar un área secreta si subes a la abertura de la izquierda. Pilla los proyectiles de escopeta y otro paquete médico pequeño (Secreto 2). En el otro lado de la habitación hallarás un paquete médico grande y más proyectiles. Al fondo de la sala hay un interruptor: acciónalo para inundar el vestíbulo principal.

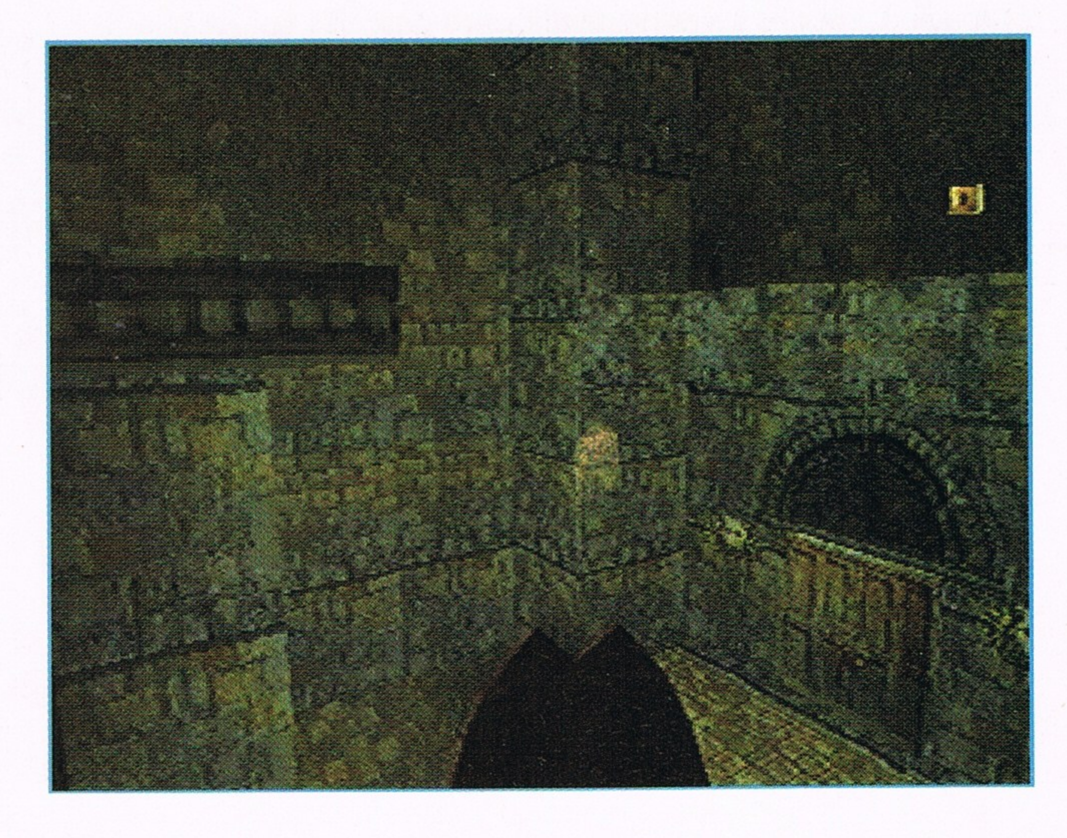
Tírate al agua por el hueco de esta sala y, esquivando al cocodrilo, recorre buceando el canal que queda a tu espalda al caer. Al final emergerás en otra laguna. Sal enseguida para evitar a la rata y cárgatela desde tierra. Sube las escaleras, salta a la plataforma del rincón y, luego, a la de la segunda Llave Oxidada (Rusty Key).

Pasa muy despacio por la salida situada en esta misma plataforma y dispara a las ratas del pasillo de debajo. Ahora ¡mucho ojo!: debajo hay una caída fatal. Gírate y déjate caer para agarrarte al saliente, desplazándote hacia la izquierda antes de dejarte caer sin peligro. Tras deslizarte por la pendiente de la izquierda saldrás de vuelta al vestíbulo principal inundado. Regresa ahora por el canal subacuático con algas en la entrada (está en la laguna del centro del vestíbulo) a una laguna por la que pasaste anteriormente. Allí hallarás dos salientes con munición y paquetes médicos y un cristal de grabación. Debajo de uno de los salientes está el interruptor, que podrás alcanzar ahora que ha subido el nivel del agua. Cuando lo pulses abrirás la puerta de debajo, que lleva a la segunda Llave de Plata (Silver Key). Una vez en tu poder, la puerta de detrás se abrirá y te permitirá volver directamente al vestíbulo principal.

Ve a la puerta superior de la pared de la derecha y ábrela con la Llave Oxidada. Detrás hay un canal con agua: zambúllete y bucea hacia la izquierda y hacia abajo para entrar en una cámara (cuidado con los pinchos que hay allí). Bucea luego por un canal de la pared de la derecha para dar con un pequeño paquete médico y la Llave de Oro (Gold Key); en cuanto la recoges, se abre la puerta subacuática de ahí cerca que da al vestíbulo principal. En ese momento aparecerá un cocodrilo, así que será mejor que vayas al vestíbulo y subas a tierra para cargártelo. Sube por las escaleras a las puertas de plata (situadas a la izquierda), gira a la izquierda y empuja el bloque con una cabra tallada. Entra y salta al saliente para conseguir el Secreto 3. Ahora ya puedes abrir ambas puertas de plata (una detrás de la otra) para encontrar la sala del cerrojo de oro (está sobre la puerta de enfrente).

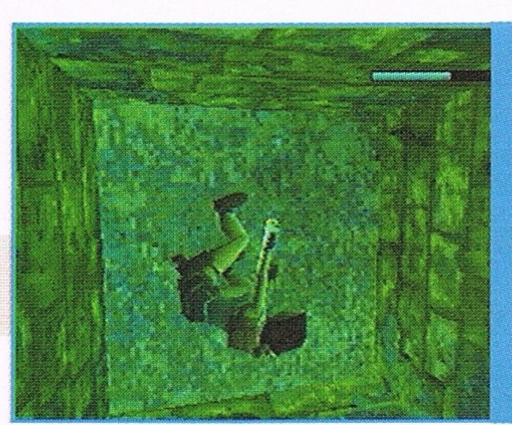
Salta al saliente de delante mediante la plataforma de la pared de la derecha (donde hay un cristal de grabación). Una vez en el saliente da un salto largo hacia el cerrojo de oro; al caer aparecerá un gorila, así que tírate otra vez y sube de nuevo al saliente de enfrente para dispararle.

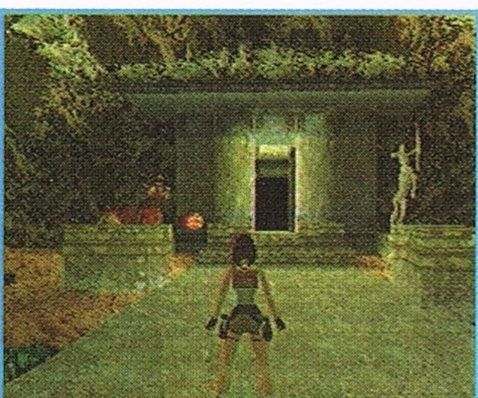
Pasa de un brinco una vez más y usa la Llave de Oro en el cerrojo para abrir la puerta de debajo. Dos leones escaparán, así que cárgatelos desde arriba (más vale saltar al saliente de enfrente) antes de descender. Al otro lado de la puerta hay un gran vestíbulo. Es mejor pasar por los lados, ya que en la sección del medio hay plataformas inestables con pinchos. En lugar de accionar el interruptor de la pared del fondo (que libera algunos leones), tira del bloque de detrás para revelar la salida del nivel. Déjate caer ¡y no te preocupes por los gritos de terror de Lara Croft!



NIVEL 9 Tomb of Tihocan

EN EL NIVEL DE LA TUMBA DE TIHOCAN, ADEMÁS DE LOS ÍTEMS Y LOS ENEMIGOS HABITUALES, SE ESCONDEN DOS ÁREAS SECRETAS, DOS LLAVES OXIDADAS, DOS DE ORO Y UN FRAGMENTO DEL SCION QUE DEBERÁS ARREBATARLE A PIERRE EN UN DUELO A MUERTE.





Ve buceando hasta el final del canal subacuático, y hacia abajo para encontrar una palanca: tira de ella para bajar el nivel del agua. Sal a la superficie y dale al interruptor para abrir la puerta de la derecha. Atrae fuera al cocodrilo y mátalo. Ahora pasa la puerta e irás a parar a la sala cuadrada. Sube por los bloques de la izquierda y salta a la plataforma alta de en medio. Esquiva los dardos y salta hasta el siguiente saliente de la izquierda para llegar al interruptor. Sube y úsalo para inundar la sala. Bucea por debajo del bloque flotante de color blanco (situado justo bajo la plataforma del interruptor) para hallar un paquete médico.

Súbete al bloque flotante y métete en el túnel para encontrar otro canal. Sumérgete y bucea hacia abajo para hallar un interruptor que invierte la corriente. Sal a por aire antes de ser arrastrado. Sal al final, cárgate a la rata y tira del bloque de debajo del saliente para subir. Encarámate por los salientes hasta lo más alto y aúpate a la entrada azul. En ese momento aparecerá Pierre, así que ya sabes lo que toca. Da un salto largo al otro lado para guardar la partida (cuidado con la cuchilla). Recorre ahora el túnel superior derecho por donde apareció Pierre para hallar unas puertas de metal que se abren y cierran. Aléjate un paso y empieza a correr para pasarlas en cuanto se hayan cerrado. Al bajar al final de las escaleras, dispara al cocodrilo y desciende al foso. Toma munición y balas de Magnum y pisa luego cada uno de los tres paneles de borde gris del suelo (mira hacia abajo desde las escaleras para verlos mejor) a fin de abrir una puerta en el rincón que lleva al Secreto 1.

Entra y gírate para ponerte de cara a la puerta. Salta a la izquierda y aguanta el botón para dar múltiples saltos hacia la munición y un paquete médico.

Vuelve escaleras arriba, pasando por las puertas que se abren y cierran, hasta llegar a la sala. Brinca al saliente donde estaba el cristal de grabación. Salta con cuidado a la izquierda, más allá de la cuchilla oscilante, para hacerte con la munición. Vuelve y da un salto largo (pasando de nuevo la cuchilla) hacia el túnel azul de la izquierda que conduce a un saliente por encima del foso del cocodrilo. Gírate, cuélgate y desplázate con las manos hacia la derecha. Ve por el túnel para hallar un interruptor que anega el foso. Tírate al agua y nada hasta el saliente del rincón de la derecha. Cárgate la rata y tírate al agua de detrás de ella.

Bucea hasta la siguiente sala, sal fuera y pela al león. Entra en el túnel del fondo, usa el interruptor para abrir la puerta y guarda la partida. Desde la plataforma del cristal mata a los dos gorilas de encima antes de saltar ahí arriba. Brinca ahora sobre el hueco hacia la grieta a la izquierda de la puerta. Desplázate con las manos y sube a la sala para hacerte con la Llave de Oro (Gold Key). Tírate de vuelta abajo (¡ojo con los pinchos!) y ve a donde estaba el cristal. Al otro lado está la sala con la cerradura de la Llave de Oro. Inserta la llave para que los bloques floten hacia la superficie del canal. Salta por ellos hasta alcanzar el otro extremo. Toma el paquete médico y cruza la puerta.

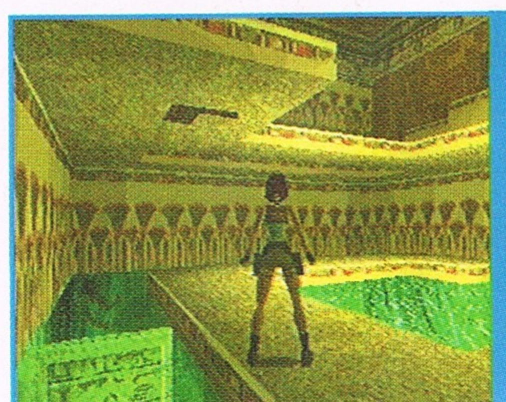
Empuja el bloque que hay entre los pilares hacia cada uno de los cuatro paneles del suelo (tienen una escritura) para abrir diferentes puertas (sube enseguida al bloque tras abrir cada puerta para matar a los animales que quedan sueltos). Toma los objetos de las salas pequeñas, pero ten cuidado con la trampa de los pedruscos (en la puerta de la izquierda de la pared del fondo): pasa corriendo más allá del paquete médico para evitar los dos pedrolos y píllate la Llave Oxidada (Rusty Key). Para llegar a la puerta superior empuja el bloque hasta allí. Calcula bien para pasar corriendo las puertas móviles y hacerte con el paquete médico y la segunda Llave Oxidada (Rusty Key). Usa ambas llaves para abrir la puerta cerrada y guarda la partida.

Deslízate por la pendiente pero, justo antes del final, salta a la izquierda para descubrir una sala secreta. Debes saltar por un grupo de plataformas inestables para llegar al Secreto 2. Gírate hasta ponerte de lado, de forma que la primera baldosa te quede a la derecha, y salta luego a la derecha, hacia delante, a la derecha, a la derecha, atrás y a la derecha para dar con balas de Magnum y Uzi. Vuelve a la pendiente y deslízate a una laguna. Nada enseguida hacia la plataforma del fondo, sal y liquida al cocodrilo. Métete en el túnel, sube por los salientes hasta llegar arriba y deslízate a un lugar con arena. Escúrrete por la rampa de piedra de tu derecha, salta antes del final hacia el saliente y sube donde el interruptor para abrir la puerta subacuática.

Zambúllete y bucea por el canal hasta la laguna del templo. Bucea bajo el templo para encontrar un túnel que da a una sala con un cristal de grabación y un interruptor que abre la puerta del templo. Vuelve buceando y sal del agua. Ahora viene la sorpresa: al acercarte a la puerta del templo, una estatua cobra vida y empieza a tirarte bolas de fuego. Lo mejor es cruzar la puerta y disparar desde la sala. Pasados los pilares, aparece Pierre y se pone a dispararte. Esta vez puedes matarlo y hacerte con sus Magnums, su Llave de Oro (Gold Key) y su fragmento del Scion. Sube al saliente de encima y píllate la munición. Salta en diagonal al saliente del cerrojo para pillarte un paquete médico grande. Usa la llave para abrir la salida de debajo.

NIVEL 10 City of Khamoon

LA CIUDAD DE KHAMOON TE DEPARA UN ESCENARIO EMPLAZADO EN LA ANTIGUA CIVILIZACIÓN EGÍPCIA. ALLÍ ENCONTRARÁS ENEMIGOS TAN PINTORESCOS COMO LAS MOMIAS Y TRES SUSTANCIOSAS ÁREAS SECRETAS. PARA ABRIR LA ÚLTIMA PUERTA DE ESTE NIVEL, NECESITAS ENCONTRAR LAS DOS LLAVES DE ZAFIRO.





Corre hacia delante y tírate al foso. Salta al túnel desde el pilar de enfrente y dale al interruptor para abrir la puerta de debajo. Tira del bloque hasta apartarlo de la puerta, entra y toma la munición y el paquete médico. Ahora vuelve arriba y tira del bloque superior para pasarlo por encima del que moviste antes y arrastrarlo hacia la plataforma elevada del rincón. Sube, salta a la grieta y desplázate con las manos para auparte hasta la cueva. Cárgate a la pantera, gira a la izquierda y sube al saliente a por un paquete médico y munición. Dirígete hacia la esfinge y mata a la momia. Luego salta al agua de la derecha y toma las balas del fondo. Sal fuera por entre las palmeras, trepa al saliente de encima, recorre la mitad y salta al pilar de tu izquierda a por proyectiles.

Zambúllete en la laguna y sal por la izquierda de la esfinge. Trepa hasta la zona del cuello y da la vuelta para encontrar munición, la Llave de Zafiro (Saphire Key) y un cristal de grabación. Tira del bloque que hay ente las piernas de la esfinge para entrar en el túnel de detrás: usa la Llave de Zafiro para abrir la puerta. Recorre el pasillo que va a la sala de las estatuas y sube a la primera estatua de la derecha para coger un paquete médico. Salta hacia delante para llegar al siguiente saliente, dispara a la pantera de debajo y baja a tierra para subir por el túnel que hay al fondo a la derecha. Mata la pantera, sigue el pasillo de debajo del puente y guarda la partida.

Continua caminando y dispara al cocodrilo antes de dejarte caer. Gírate y ve por el túnel para obtener un paquete médico. Sube, vuelve a salir y ve por la cuesta que te quedará a la derecha, con lo que activarás el resorte del pedrusco. Esquívalo, ve adonde se detiene, gira a la derecha, sube por los salientes y gira a la izquierda para dar con la sala del Secreto 1, con balas de Magnum y un paquete médico.

Tírate a la laguna, nada por el canal y dale al interruptor para abrir la puerta; crúzala y sal enseguida a tierra para escapar del cocodrilo. Ve al saliente de debajo de la puerta con barrotes y sube. Empuja dos veces el bloque hacia el cristal de grabación, súbete encima y salta hacia la izquierda hasta el saliente de la entrada. Sube las escaleras, gírate, salta a la sala superior y pulsa el interruptor para extender un puente de oro en la sala de la laguna. Regresa a esta sala, salta al bloque, empújalo para devolverlo a su posición original y luego arrástralo y empújalo hacia el borde izquierdo del saliente. Guarda la partida, vuelve al bloque que has movido y da un salto largo en diagonal para asirte al otro saliente con un bloque. Empuja el bloque para revelar una puerta (¡ojo con la momia de detrás!). Dale al interruptor que hallarás tras pasar la puerta para abrir un portillo sobre el puente de oro de la sala de la laguna. Vuelve al saliente y tira dos veces del bloque para saltar al puente de oro. Salta, sube por el techo y acciona el interruptor para abrir el suelo que rodea la estatua del gato de debajo.

Dirígete al gong de plata que hay en este balcón y brinca al saliente de la izquierda. Gira a la derecha, salta al saliente de piedra y ve hasta cerca del final a por munición. Deslízate por la pendiente de la izquierda, toma el paquete médico y da un salto largo a la garra de tu derecha. Pega un bote hacia el tejado y píllate más munición. Sube al bloque inclinado más cercano a la rampa por donde bajo el pedrusco y da un salto largo al saliente de encima en pos del Secreto 2: balas de Uzi.

Cuélgate y suéltate sobre la rampa de debajo y ve a la estatua del gato. Déjate caer al saliente verde de la izquierda y luego al piso de debajo. Cruza la puerta (la que no tiene escaleras) y toma la munición. Luego gírate y tírate por el agujero. Usa el cristal de grabación y dispara a las panteras de debajo, apenas visibles en la oscuridad. Ahora tírate (no uses aún el interruptor de la luz), mata dos panteras más y dirígete al pasillo iluminado de la derecha a por un paquete médico.

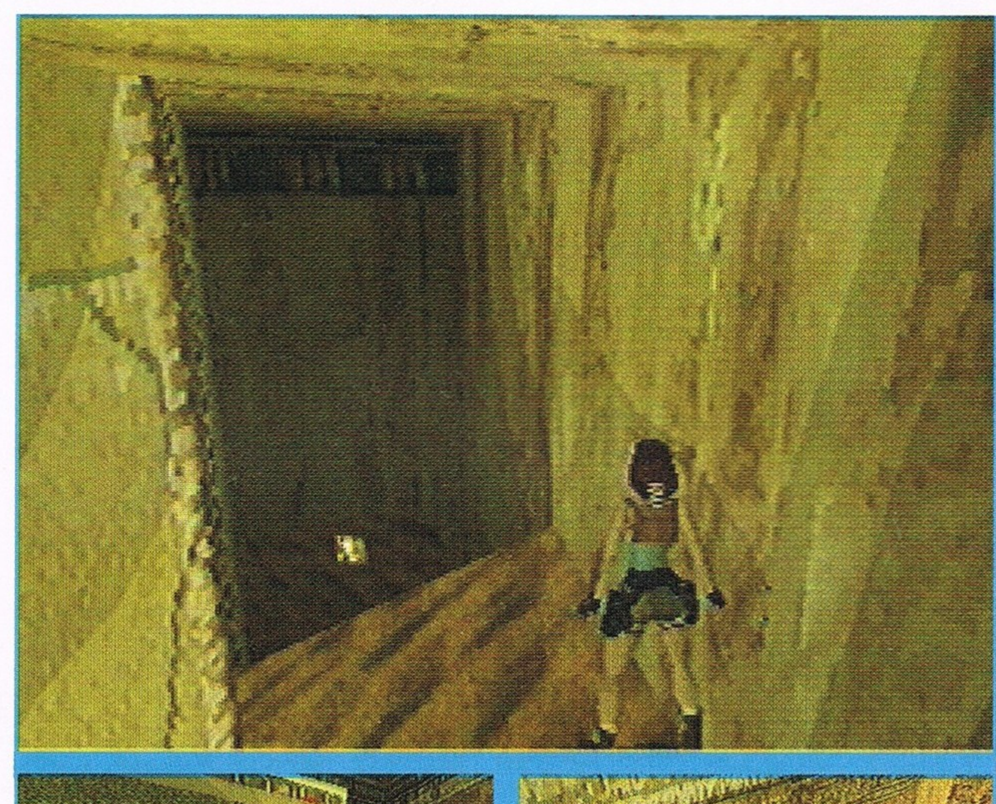
Ve al rincón derecho del fondo de la sala principal y corre junto a la pared hasta llegar a un saliente: sube y gira a la izquierda para alcanzar el saliente con un puente. Crúzalo hacia el saliente del medio y cárgate las panteras de debajo. Salta al hueco del rincón del rincón de la izquierda para obtener el Secreto 3: proyectiles de escopeta. Vuelve de un salto al puente y regresa al suelo. Recoge el paquete médico del otro túnel iluminado, sube otra vez al puente y enfila el pasillo que tiene cerca: prepárate para acabar con la momia del túnel. Entra en la siguiente sala, salta al túnel de tu derecha y sigue hacia la próxima sala. Sube por el pilar que te encontrarás enfrente y toma la Llave de Zafiro (Saphire Key).

Sigue colina arriba, pasa por la puerta y da tres saltos por los salientes para conseguir balas. Salta al saliente a tu izquierda, sube hacia el interruptor y úsalo. Vuelve a la entrada superior saltando otra vez por los salientes y déjate caer colgándote del portillo abierto hacia la larga pendiente de debajo. Sube por la cuesta adyacente (al lado de la cuesta por la que te deslizas) a la sala del cerrojo, donde puedes usar la llave para abrir la puerta de salida del nivel.

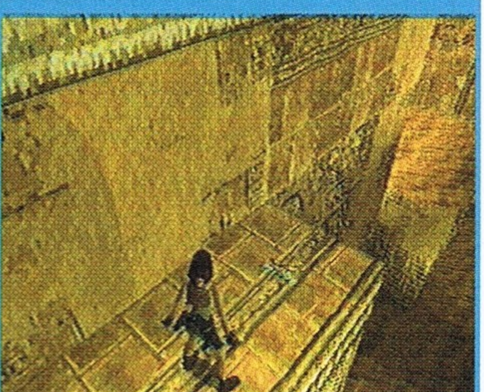
NIVEL 11 Obelisk of Khamoon

SIN ABANDONAR LOS ESCENARIOS AMBIENTADOS EN EL ANTIGUO EGIPTO, EN EL OBELISCO DE KHAMOON, DEBERÁS RECOGER LA LLAVE DE ZAFIRO, EL OJO DE HORUS, EL SELLO DE ANUBIS Y EL ESCARABAJO. ADEMÁS, PARA DARLE MAYOR EMOCIÓN, HAY TRES ÁREAS SECRETAS.









Cruza la puerta, sube al saliente situado a la izquierda de las escaleras y pasa por el túnel que hay al final. Éste lleva a una sala con cuatro bloques movibles que taponan las entradas. Los dos del medio no merecen tu atención. El de la izquierda esconde un canal subacuático que da a una laguna con un cristal de grabación: pasa nadando al cocodrilo y sal del agua para dispararle.

Bajo el agua hallarás un paquete médico y balas de Magnum, así como la Llave de Zafiro (Saphire Key) bajo el rincón que sobresale al lado del cristal de grabación. Retorna a la sala de los bloques y tira del de la derecha. Cárgate a la pantera y ve por el pasillo revelado para hallar un paquete médico.

Vuelve a la sala y empuja ahora el bloque hasta ponerlo debajo de la puerta de oro que hay en la pared de la izquierda. Ve a la puerta del túnel del principio (la que viste justo antes de entrar en la sala de los bloques) y usa la Llave de Zafiro para abrir tanto esa puerta como la de oro de la sala de los bloques: pasa por esta última y guarda la partida.

Sube por las escaleras, mata a la momia y usa el interruptor del rincón izquierdo de la sala superior para hacer bajar el primer puente levadizo (de un total de cuatro) en la sala contigua de la laguna.

Cruza el puente y ve por el saliente situado a la derecha para echarle el guante al Ojo de Horus (Eye of Horus). Tírate del puente colgándote y soltándote, toma la munición y sumérgete para conseguir balas de Magnum.

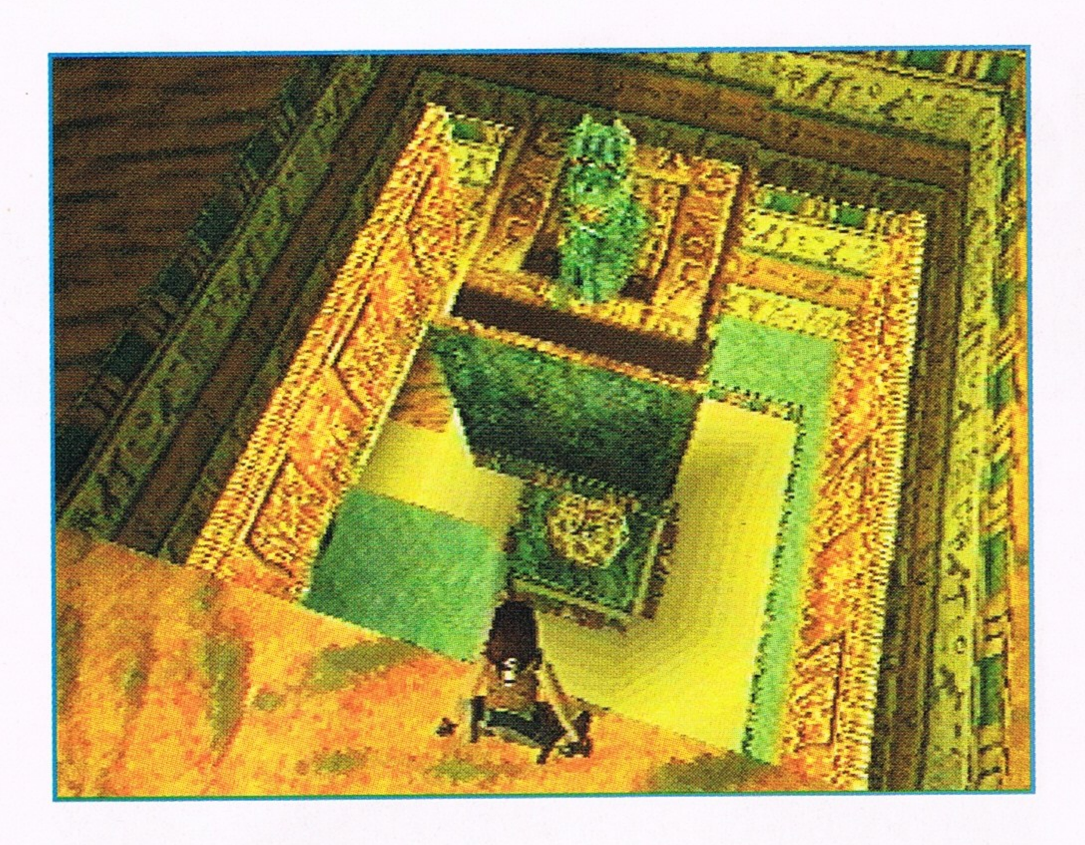
Sal a la superficie y entra en el túnel que hay tras los pilares de la derecha. Deslízate por la pendiente y cárgate desde la entrada a las dos panteras.

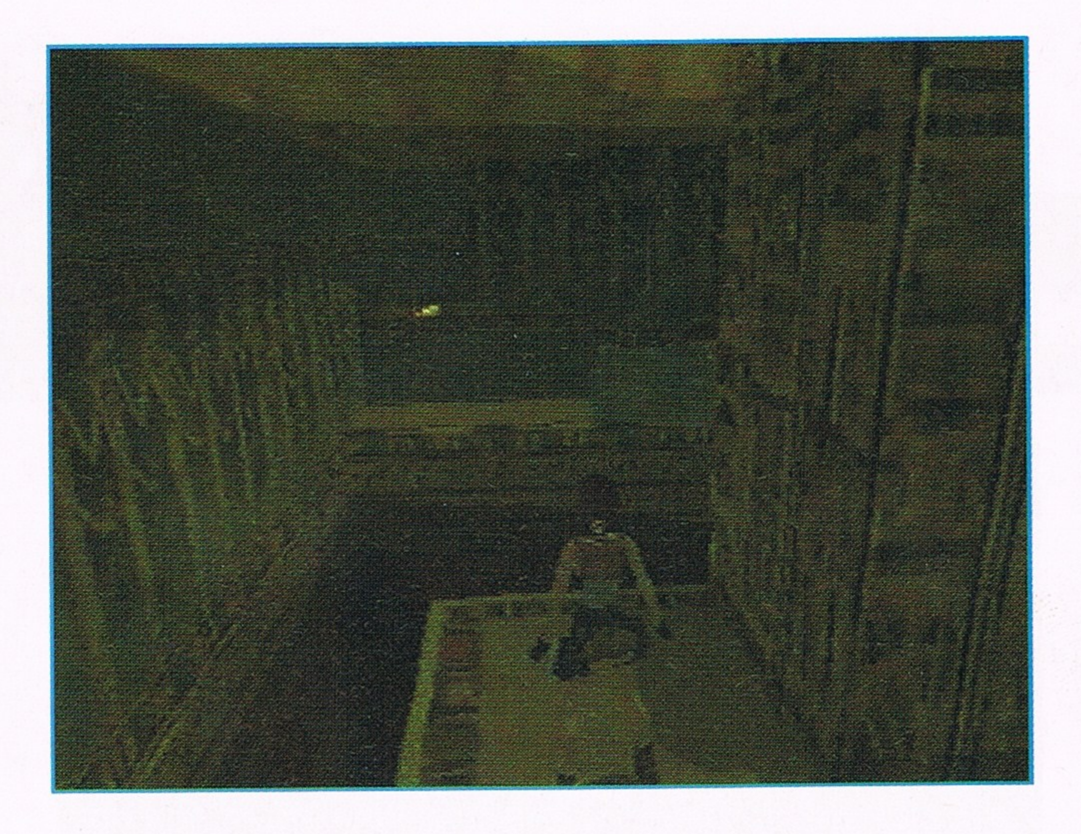
Luego baja, ve escaleras arriba y usa el escalón más alto para saltar al saliente. Date la vuelta y da un salto largo al saliente del rincón. Luego gírate y da otro salto largo para asirte al saliente que hay encima del primero. Ve hasta el borde y salta hasta la plataforma cuadrada sujetada por una columna. Ahora salta al saliente grande de delante, donde puedes pillarte un paquete médico grande.

Sube ahora al saliente largo situado al lado del paquete médico y gírate para dar un salto largo y asirte al otro saliente junto a la pared. Aúpate al pilar alto para girar a la izquierda y subir al siguiente saliente. Desde aquí ya puedes ver el cristal de grabación, así que brinca a por él. Una vez lo hayas usado, gira a la izquierda, salta al saliente más alto, sube por las escaleras y dispara a la momia.

Usa el interruptor de la pared (está a la izquierda del primer escalón) para hacer bajar el segundo puente levadizo. Déjate caer por la izquierda del interruptor para tomar un paquete médico y dos paquetes de balas de Magnum, vuelve a lo alto de las escaleras y sujétate al agujero que hay allí para tirarte por él. Deslízate por la pendiente, mata la pantera y dale al interruptor que hay en uno de los salientes de la derecha para convertirla en unos peldaños.

Toma la munición de Magnum de detrás de las dos puertas de enfrente antes de subir por las escaleras, saltando a un saliente de la izquierda para tomar unos proyectiles de escopeta. Un poco más arriba verás un cristal de grabación a la izquierda. Tírate al saliente y úsalo.

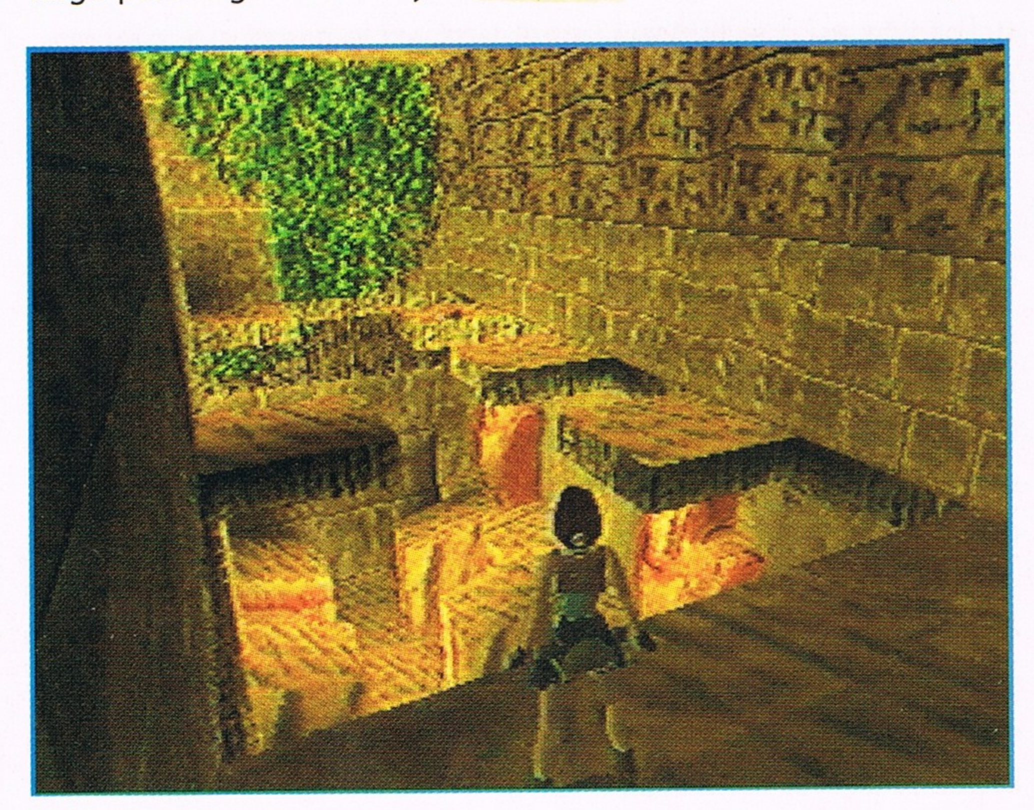




Cruza la entrada que hay bajo las escaleras (junto al cristal). Salta a la izquierda y pasa por el puente para llegar al Ankh. Vuelve a cruzar el puente y ve hacia la puerta por la que pasaste para llegar aquí. Esta vez ve a la derecha, pasando al lado de un puente que aún no has bajado, para accionar el interruptor del rincón. Vuelve a la sala de las cuestas (por el saliente donde estaba el cristal de grabación) y observarás que la segunda cuesta se ha convertido en unos escalones. Súbelos y da un salto largo a la grieta de la derecha, desplázate a la derecha y tírate a la plataforma.

Ve al fondo, tírate a otro saliente blanco y usa el interruptor de la sala pequeña para transformar la tercera cuesta en una escalera (esta justo al salir de esta sala). Sube por ella y pasa por el portillo de arriba a la izquierda para entrar en una sala con una momia. Elimínala y usa el interruptor del rincón para hacer bajar el tercer puente levadizo. Usa el cristal de grabación y toma el paquete médico.

Si quieres todos los secretos, da un salto largo desde la izquierda del saliente donde estaba el cristal a lo alto del obelisco de la sala del puente para obtener el Secreto 1: balas de Uzi y un paquete médico (asegúrate de tener la barra de energía al máximo, porque será una dura caída). Localiza el gong de plata que hay debajo por el lado derecho y da un salto largo para llegar hasta él y el Secreto 2: otra vez balas de Uzi y un paquete médico. Déjate caer a la pasarela a tu derecha y avanza hasta el tercer puente. (También podrías llegar allí dándole a otro interruptor en la sala del cristal con el fin de abrir la puerta que da a la sala con el agujero y tirarte a la sala de las cuestas para ir a la pasarela que ya visitaste antes.) Cruza el tercer puente para hacerte con el precioso Sello de Anubis (Seal of Anubis).



Vuelve por el puente y regresa a la pasarela. Ve a la izquierda hasta llegar a la puerta de detrás del último puente que te queda por bajar. Cruza la puerta y sube por las escaleras de la izquierda. Agárrate a la hendidura y desplázate a la derecha hasta poder auparte. Sube al saliente de la derecha y métete en el túnel para conseguir el Secreto 3: balas de Magnum y un paquete médico grande. Salta al siguiente saliente, tírate por el hueco a la entrada de las escaleras y déjate caer al saliente que te quedará a la izquierda.

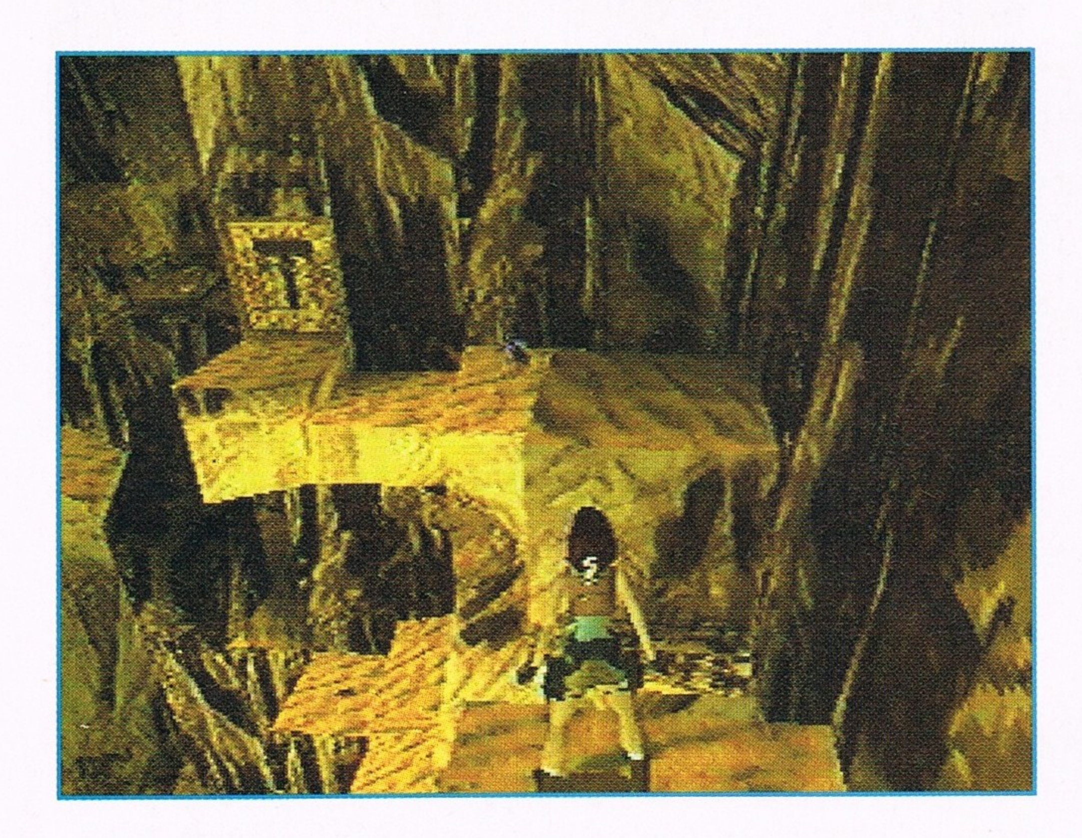
Gírate y cuélgate para desplazarte con las manos hacia la derecha por la pared y soltarte al final. Aquí, vuelve a girarte y colgarte, y repite la operación de desplazarte con las manos por la pared y tirarte al saliente. Gírate y salta al saliente de enfrente para guardar la partida, sigue luego el pasillo de la izquierda y usa el interruptor para hacer bajar el último puente levadizo. Regresa a la sala y vuelve a la entrada saltando y desplazándote con las manos. Cruza el cuarto puente para que al coger el Escarabajo (Scarab), se abra la puerta subacuática situada debajo del obelisco.

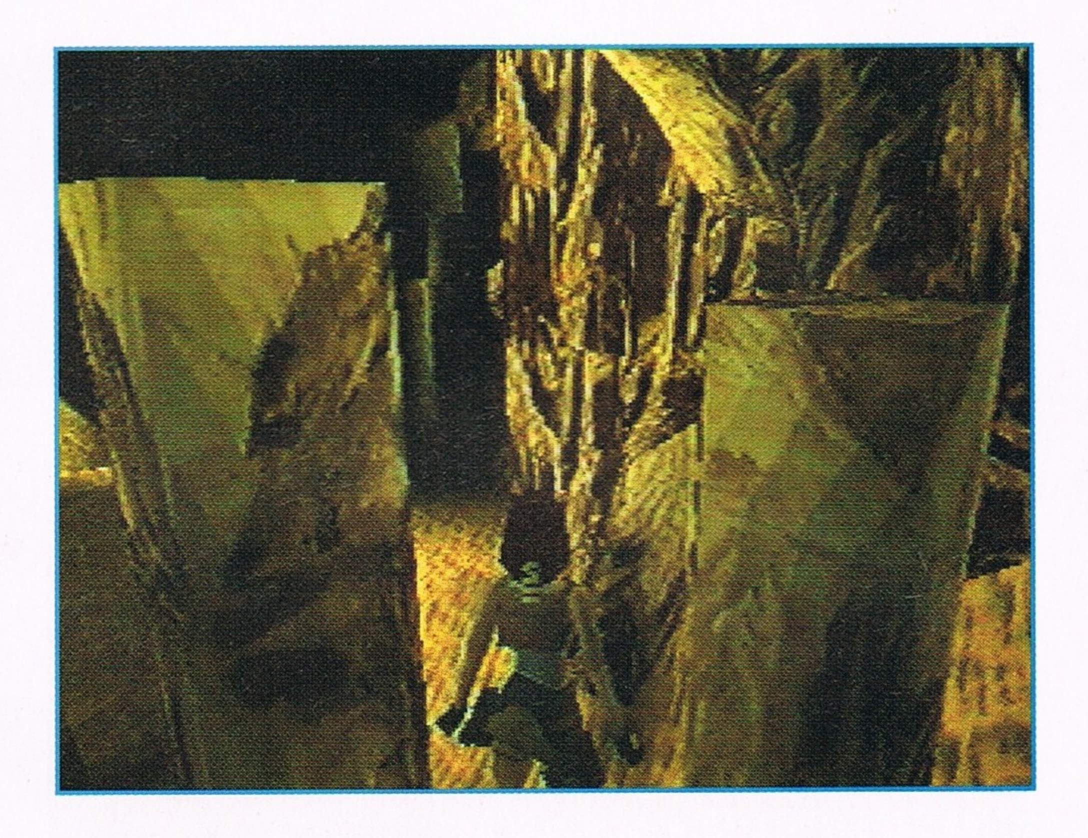
Tírate al agua, cruza buceando la puerta y ve por el largo canal para emerger en una laguna con una momia. Sal y mátala, toma los objetos del fondo de la piscina y guarda la partida. Sube las escaleras del rincón izquierdo y sigue el pasadizo. Liquida a la momia desde la seguridad de un montículo grande (para que no pueda alcanzarte) y recoge el paquete médico del lado izquierdo.

Sube por los bloques que hay a la derecha del montículo para salir a la sala de la esfinge que ya visitaste en el nivel anterior. Ve al pilar alto junto al lago y usa cada uno de los cuatro artefactos recogidos en su lado correspondiente (en el lado que te queda enfrente coloca el escarabajo, luego, yendo hacia la izquierda, el sello, el Ankh y el ojo por este orden) para abrir la puerta de salida en la pared de la izquierda.

NIVEL 12 Sanctuary of Scion

EN EL SANTUARIO DEL SCION, ADEMÁS DE LUCHAR CON LARSON, TENDRÁS QUE ENFRENTARTE A MOMIAS, CENTAUROS Y DEMONIOS ALADOS. TAMBIÉN DEBERÁS RECOGER UNA LLAVE DE ORO, DOS ANKH, UN ESCARABAJO Y EL TERCER FRAGMENTO DEL SCION.





T los dos paquetes de balas de Magnum que hay en los rincones antes de subir por la escalera al piso superior y acabar con las dos momias. Píllate más balas de Magnum y sube al bloque para llegar a la sala de encima (la espalda de la esfinge). Deslízate por el lado de la derecha y ve hacia la derecha, matando la momia que te saldrá al paso. En la pared del fondo verás un bloque blanco inclinado. Súbete a él y gira a la derecha para saltar al siguiente bloque. Ahora sigue por aquí, saltando y subiendo por los bloques (siempre con la pared a la izquierda) hasta llegar a una grieta. Agárrate a ella, desplázate a la derecha con las manos y suéltate al final. Sube por los bloques de la derecha y salta por los pilares, acabando en un saliente con más balas para Magnum.

Da tres saltos hacia delante para llegar a un cristal de grabación y al interruptor. Púlsalo para abrir la puerta de un rincón de la estancia. Fríe al demonio alado que te ataca y salta en diagonal a la siguiente plataforma con proyectiles, que te quedará a la derecha. Salta para agarrarte a otra plataforma con más proyectiles y brinca de nuevo a una plataforma cuadrada. Desde aquí cuélgate-suéltate a la que hay justo debajo y repite la operación (por el lado en el que hay una pequeña pendiente) para llegar al suelo. Toma la munición de Magnum de entre las zarpas de la esfinge y al salir de allí ve a la derecha.

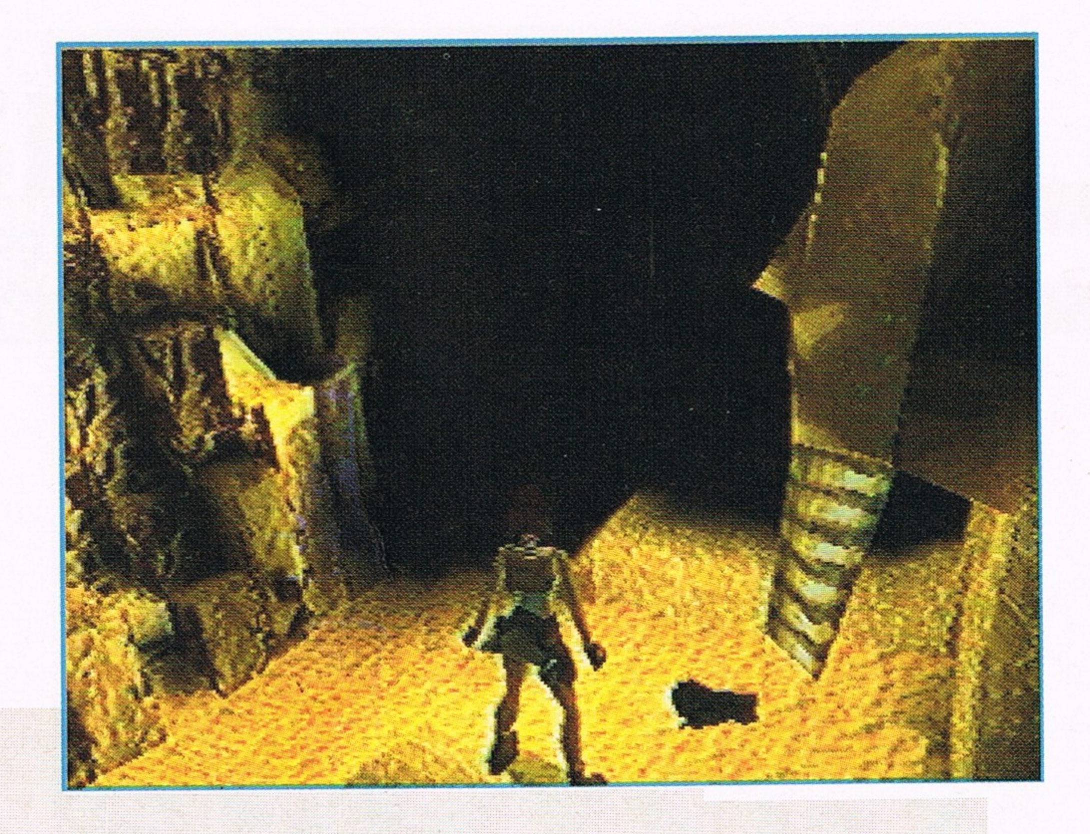
Sube al bloque inclinado y corto de la derecha, salta al más oscuro de la izquierda y pega un bote hacia el saliente de encima. Salta y agárrate al pilar de delante, gira a la izquierda y salta al pilar más alto y luego a un saliente arqueado de encima. Guarda la partida, pasa corriendo las puertas que se abren y cierran que tienes a tu derecha y hazte con el paquete médico pequeño. Sigue el camino, salta hacia el interruptor y úsalo para abrir la puerta de otro rincón. Mata al demonio alado y salta luego al saliente de la derecha para pillarte un paquete médico grande. Gírate, da un salto largo y sujétate al saliente del interruptor y vuelve después al saliente arqueado. Agarrándote, déjate caer sobre el pilar y salta luego al otro pilar para deslizarte por la pendiente de ahí cerca hasta el suelo.

Ve a la izquierda de la esfinge, toma la munición de Magnum y enfila el túnel del rincón. Cuando llegues a la rampa, gírate y da un paso hacia atrás para deslizarte: agárrate al final de la rampa y desplázate a la izquierda con las manos para caer en una plataforma y conseguir balas de Magnum. Sube por el saliente que hay aquí, y luego por todos los bloques y las escaleras hasta ver una pendiente a la izquierda. Baja por la pendiente y sumérgete a por la Llave de Oro (Gold Key). Sal del agua junto a las escaleras y vuelve a lo alto de la pendiente. Esta vez, en lugar de dejarte caer al agua, salta hacia delante justo al final para asirte al puente. Usa la Llave de Oro en la cerradura de la derecha para abrir la puerta del otro lado del puente. Dispara al centauro desde la entrada, hazte con el Ankh y el paquete médico y guarda la partida. Salta del puente, ve hasta las escaleras y esta vez bájalas. Zambúllete en la primera laguna, sal por las escaleras y vuelve a la esfinge.

Vuelve a subir al pilar blanco del principio (el que está situado delante de la esfinge). Salta otra vez al de la derecha, pero ahora gírate hacia la izquierda y salta al saliente que está encima del pilar blanco. Salta por la izquierda al saliente con balas de Magnum, luego al de al lado y sigue el camino. Gira a la izquierda al llegar a la pared, salta al siguiente saliente y continúa hacia delante, saltando un hueco al llegar al final. Sube a la plataforma de la derecha y salta el hueco para entrar por la abertura de las rocas de delante. Sube por los bloques de aquí y, al llegar al final, salta a la derecha. Aúpate por los siguientes bloques para llegar al cristal de grabación. Cruza la puerta y métete por el túnel de la derecha para empujar el bloque. Ve al

túnel de la izquierda, sube por el bloque al saliente de encima y mata al centauro de la sala de la izquierda. Toma el Ankh y el paquete médico y vuelve al saliente donde estaba el cristal de grabación. Deslízate por la pendiente de la derecha y toma el paquete médico. Cárgate a la momia de abajo y tírate allí, retornando de esta manera a la espalda de la esfinge. Da un salto largo desde el pequeño bloque inclinado para agarrarte al pequeño espacio que hay en la parte trasera de la cabeza de la esfinge. Sube a lo alto de la esfinge y usa el Ankh. Tírate a la parte delantera de la cabeza, usa otro Ankh y guarda la partida.

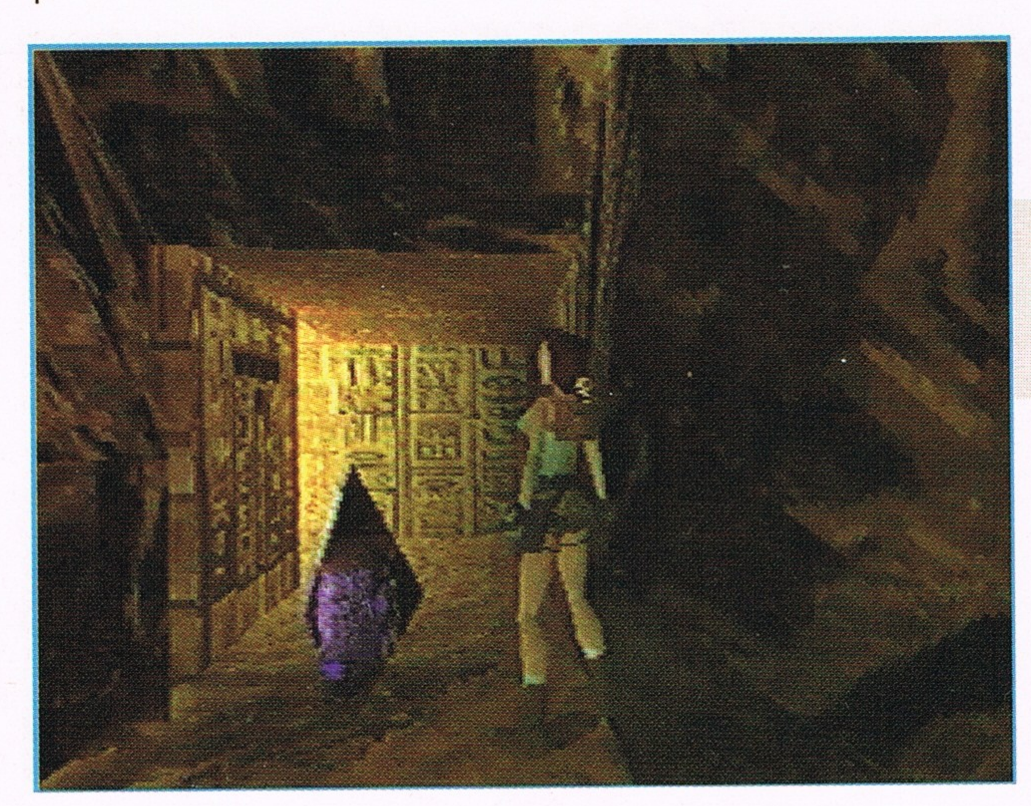
Sube otra vez a lo más alto y ve por el lado izquierdo de la cabeza (según miras hacia ella desde detrás) hasta no poder continuar. Mira abajo y un poco a la derecha para ver un paquete de munición mágico flotando en el aire. Salta hacia él para caer en un saliente invisible y hacerte con el Secreto 1: ¡las Uzis (además de munición)! Salta hacia el saliente de la pared. Aparecerán dos demonios, así que usa las Uzis.

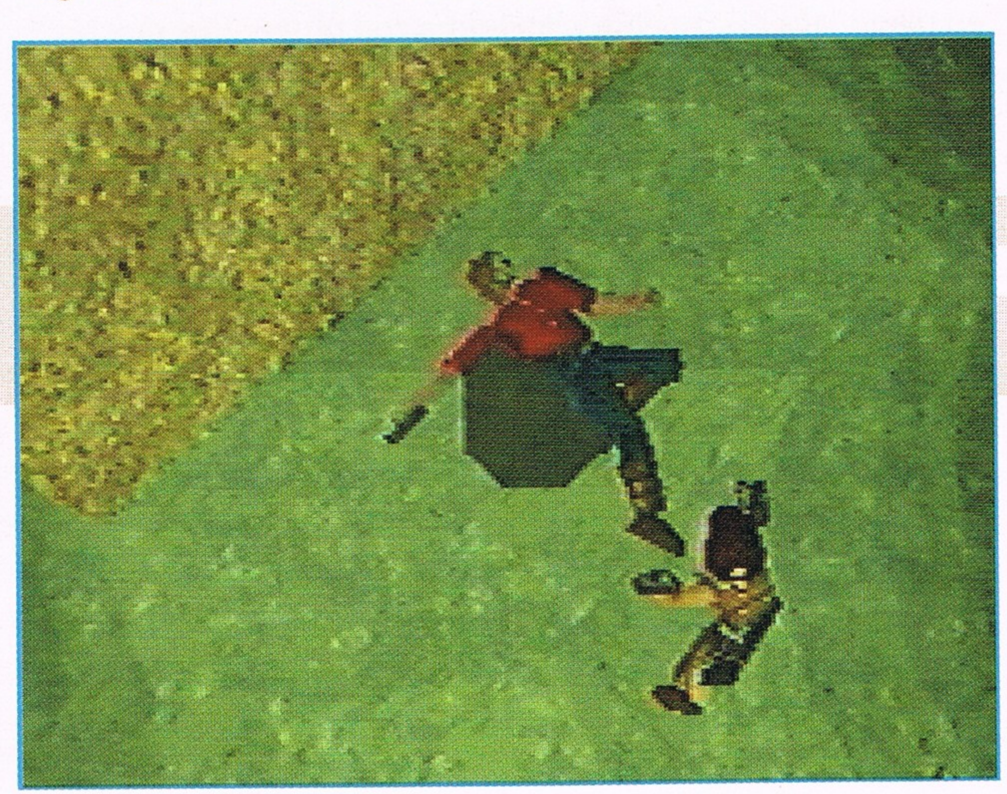




Vuelve al suelo, tal y como ya hiciste antes, y cruza la puerta situada entre las piernas de la esfinge para sumergirte en una gran laguna. Bucea hasta el fondo para conseguir proyectiles (situados encima de una estatua) y luego entre las estatuas a por balas de Uzi. Sal a por aire y enfila el túnel que hay entre los pies de la estatua de la derecha. Utiliza la palanca de la derecha y deja que la corriente te lleve a la superficie de una nueva sala. Sube al pilar bajo, salta al otro y luego da un salto largo para alcanzar las escaleras de la derecha. Sube las escaleras y baja la pendiente para meterte en una cueva oscura: es la sala de la laguna, ahora desaguada. Guarda la partida y pela al demonio alado. Ve hacia la izquierda del saliente, gírate y agárrate para dejarte caer abajo. Vuelve a girarte y salta al saliente junto a la cabeza. Sube y ve hasta el otro lado, donde debes girarte y colgarte-soltarte otra vez. Déjate caer por la rampa y finalmente llegarás al interruptor. Úsalo para abrir una puerta entre los pies de la otra estatua. Bucea hasta el interior del túnel que hay allí para pasar por la puerta.

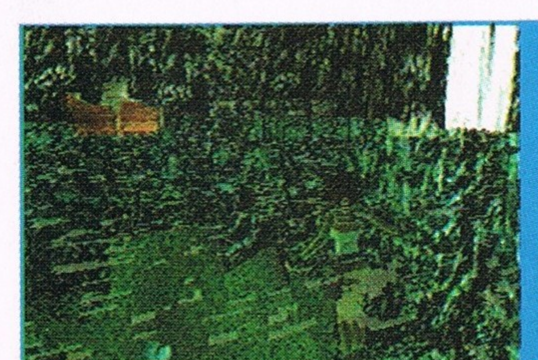
Cuando salgas a la superficie, sube corriendo por una serie de largas cuestas, recogiendo balas de Magnum por el camino y un cristal de grabación y el Escarabajo en lo más alto. En ese momento se abrirá la puerta con barrotes. Atrae a las dos momias hacia el túnel para matarlas. Pasa luego la puerta para llegar a la sala de la escalera (lugar en el que empezaste el nivel), donde deberás eliminar al centauro. Usa el Escarabajo para abrir la puerta situada a la izquierda de la escalera y poder hacerte con el paquete médico. Baja por la pendiente y sube a la ventana para entrar en la sala del Scion, donde te aguarda Larson. Mátalo, ve escaleras arriba y hazte con el tercer fragmento del Scion para completar el nivel.





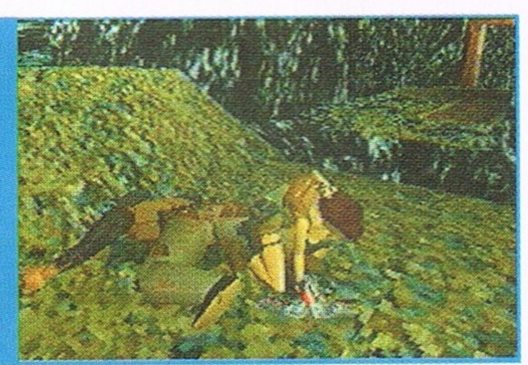
NIVEL 13 Natla's Mines

EN LAS MINAS DE NATLA DEBERÁS SUDAR LA GOTA GORDA PARA RECUPERAR TUS ARMASY RECOGER TANTO LOS TRES FUSIBLES COMO LA LLAVE DE LA PIRÁMIDE, NECESARIOS PARA COMPLETAR ESTE NIVEL. TE ESPERAN ADEMÁS TRES SECRETOS Y DIVERSOS ENEMIGOS HUMANOS.









Lara empieza este nivel bajo el agua y sin armas. Nada bajo la catarata de la derecha y emerge detrás de ella. Ve por el túnel y usa el interruptor de la izquierda para abrir una puerta. Regresa a la laguna, zambúllete y nada al otro lado, en dirección a las cajas. Sal del agua y enfila el túnel a la derecha de la caja. Tira del bloque que encontrarás al final y entra en el pasillo de detrás. Usa el interruptor para abrir una segunda puerta y vuelve a la laguna.

Recorre de nuevo el túnel de detrás de la cascada. Aúpate al camino inclinado y síguelo hasta poder saltar por encima de la laguna al saliente con unas vallas. Sigue el túnel hasta una sala con una construcción con cristales. Puedes usar ahora el cristal de grabación que hay dentro o bien reservarlo para más adelante. Toma el paquete médico y la munición de Magnum y entra en la cueva contigua, donde hay dos barracas.

Arrastra el bloque hacia los neumáticos, súbete y salta hacia el tejado de la barraca pequeña. Cáete por la baldosa inestable para hallar un túnel. Ve por él y usa el interruptor situado en la pared de la derecha, antes de llegar al final, para mover el bote de la laguna. Deslízate al borde derecho del agujero que hay al final del túnel y agárrate para dejarte caer sin peligro a la sala de las barracas.

Sigue la vía de ferrocarril a través de la puerta que se abre cuando te acercas. Corre hacia la primera valla (saltando el agujero) para hacer que el pedrusco pase de largo. Salta la primera valla y prepárate para saltar rápidamente la segunda y girar a la derecha en el aire al brincar sobre la tercera para caer en la loma y pasar por el túnel antes de que otro pedrusco caiga y lo tapone.

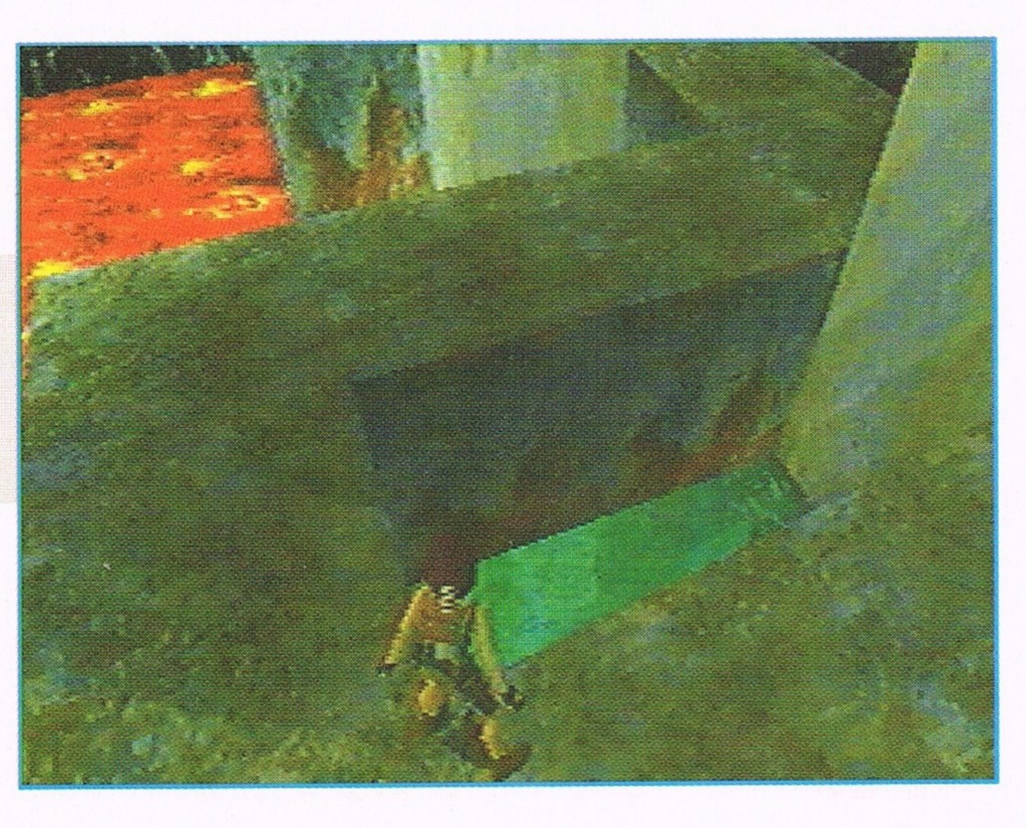
Toma el primer Fusible (Fuse) de una serie de tres, ve a la izquierda y guarda la partida. Ve hacia arriba hasta que otro pedrolo eche a rodar, momento en el que debes volver hacia atrás y a la izquierda para evitar que te aplaste. Sube por la loma de la izquierda cuando pase rodando otro pedrusco. Tírate al agujero que hay arriba del todo para volver a entrar en el pasillo de las vallas. Da un salto largo para pasar sobre la valla de la derecha, vuelve a la sala de las barracas y regresa otra vez a la sala de la laguna.

Nada hasta el bote, sube a la sección oscura del centro y salta hacia las cajas. Súbete a la caja de la izquierda para encontrar un túnel con montones de cajas de Natla. Una de ellas es algo más oscura y está más gastada: tira de ella una vez y empújala luego a la izquierda. Tira ahora dos veces de la caja de detrás y estírala a la derecha para revelar un túnel. Entra en él y dale al interruptor para mover la perforadora que hay en otra sala.

Vuelve a la laguna, sal del agua junto a las cajas del principio y vuelve a ir por el túnel de la derecha, para llegar a la sala donde la perforadora ha revelado una caja en la entrada. Empújala hacia delante hasta poder entrar en la siguiente sala. Sube primero encima del bloque y pasa por el agujero superior para hallar balas de Uzi y un interruptor que abre otra puerta. Déjate caer de vuelta y avanza corriendo por el túnel hacia una cueva con algunos fosos de lava. Píllate el segundo Fusible, pero no vayas más allá o te atacarán; en vez de eso, vuelve por donde viniste hasta la sala de las dos barracas (recuerda que está detrás de la cascada).

Cruza la entrada situada a la izquierda de la caseta de la izquierda y sigue el túnel hasta llegar a un cruce. Salta al lado izquierdo y cruza la puerta para encontrar un interruptor: úsalo para poner en marcha la cinta transportadora que deja caer el tercer Fusible junto al cruce.

Ve a por él y vuelve a la sala de la construcción de cristal. Usa los tres fusibles en las ranuras para bajar al suelo la barraca alzada.Entra en la nueva barraca para hacerte con las pistolas,



sube luego al tejado y da un salto largo al túnel de la pared. Nada más entrar, gírate a la derecha para auparte hasta otro túnel. Cruza la puerta que se abre para hallar una trampilla entre dos pendientes. Gírate, deslízate de espaldas y agárrate al saliente cuando se abra la puerta (revelando un peligroso foso de lava debajo); aúpate para cerrar la trampilla. Ahora ya puedes subir a una sala situada a la derecha para conseguir el Secreto 1: un paquete médico grande y balas de Uzi. Acciona el interruptor para abrir de nuevo la puerta que da al túnel. Ve al final y déjate caer hacia el cristal de grabación.

Nada otra vez hacia el muelle con cajas de la derecha y recorre el túnel hacia la cueva de la lava donde hallaste el segundo Fusible. En esta ocasión entra allí y te atacará un malo que empuña tus Magnums: mátalo para recuperarlas, procurando evitar los fosos de lava.

Asegúrate de tener la energía a tope antes de intentar un salto largo sobre el lago de lava en dirección al interruptor. En realidad no llegarás al nivel superior, así que suelta el botón en cuanto saltes y agárrate al saliente de debajo (perderás algo de energía durante la caída). Suéltate y sujétate a la grieta, desplázate a la derecha y déjate caer a la entrada de un túnel.

Al final del túnel, salta a la plataforma de la izquierda, situada en medio de la lava, y entra en una estancia con una serie de pilares. Da un salto largo al que te queda a la derecha y luego al siguiente de en medio.

Salta hacia la entrada del túnel de la derecha. Corre enseguida hacia delante y empuja el bloque para evitar el canto rodado. Aúpate al rincón de la izquierda de la sala (recuerda apartar antes la caja) para hallar el Secreto 2: balas de Uzi y un paquete médico grande. Corre por el túnel del rincón de aquí arriba y déjate caer a unas vías para encontrar un paquete médico grande, balas de Uzi y la escopeta. Vuelve sobre tus pasos por el túnel superior y tírate por otro agujero de la sala secreta para pasar el pedrusco.

Vuelve de un brinco al pilar de la sala de la lava y esta vez ve hasta el final dando saltos largos por medio de los demás pilares, Entra en el túnel y deslízate de espaldas por la pendiente para evitar el foso de lava. Gírate, salta al saliente, sube y entra en la sala de las cajas de TNT. Puedes arrastrar la que es algo más oscura (está en el rincón del fondo) y empujarla hacia el final de la siguiente sala. Súbete a ella y salta al túnel de la izquierda, donde hay un cristal de grabación.

Sube corriendo por la loma y encarámate al saliente de arriba del todo. Alinéate con cuidado para dar un salto corto sobre el foso de lava para llegar a la plataforma inclinada de la derecha. Espera a que pase un pedrusco y da entonces un salto corto desde el borde al siguiente túnel. Recórrelo hasta el interruptor que hay sobre el lago de lava: úsalo para detonar la caja de TNT.

Toma la munición de Magnum y vuelve por el túnel a la sala donde la caja de TNT ha explotado y desbloqueado el pasillo de la izquierda. Entra en él y deslízate para encontrar una sala grande donde un tipo en monopatín te ataca con las Uzis. Por suerte no dispara muy a menudo, así que síguelo (con cuidado de no caer en la lava) y fríelo con las Magnums. Una vez muerto, puedes recuperar tus Uzis y hallar tres paquetes más de munición para ellas en la sala.



Encuentra el agujero pequeño que contiene agua en vez de lava. Sumérgete y cruza la puerta para hallar el Secreto 3: balas de Uzi, un paquete médico pequeño y uno grande. Sal a la superficie en la estancia del medio del túnel subacuático. Sube las escaleras para volver a la sala del malo del monopatín. Sube la loma y enfila el túnel del cristal de grabación. Gira a la izquierda y sube por la cuesta, esquivando los tres pedruscos que bajan (y otro que pasará delante de ti por la parte superior). Al final del siguiente túnel puedes subir a otra sala. Salta al pilar bajo y oscuro situado cerca del rincón. Sube luego al inclinado que tiene al lado y gírate hacia la izquierda para auparte a un saliente. Salta a un pilar oscuro que hay en la pared de enfrente (y un poco a la izquierda) y luego brinca a uno más alto del rincón. Sube a la sala de la derecha.

Empuja dos veces el bloque para entrar en la sala contigua y sube luego a una sala superior con otro bloque. Empújalo dos veces y tírate por el agujero de la siguiente sala. Tira del bloque, vuelve luego por las salas superiores y ve hasta el primer bloque que empujaste.

Ahora empújalo contra la pared para revelar un pasillo a la izquierda. Guarda la partida y acciona el interruptor para abrir la puerta de oro de encima. Sube otra vez al piso de arriba y crúzala. Sigue el pasillo para encontrar un bloque: empújalo contra el muro y sigue adelante. La puerta del final se cerrará antes de que llegues a ella.

Usa el interruptor que hay justo antes de llegar a esa puerta para abrir la que se encuentra junto al primer interruptor (donde estaba el cristal de grabación). Vuelve allí y entra en una sala grande donde un malo empieza a dispararte con una escopeta. Mátalo desde lejos con las Magnums (y agénciate su escopeta si no pillaste la de antes).

Dirígete hacia la pirámide y salta por medio de los salientes oscuros de su pendiente hasta llegar arriba del todo (empieza por subirte encima de la puerta). Al llegar al último saliente, da un salto lateral hacia la izquierda para deslizarte junto a la pared y caer a la entrada del túnel. Pulsa el interruptor del final para abrir la puerta del edificio situado en el otro lado, cerca del lugar por el que entraste a esta sala. Crúzala para hallar un paquete médico grande y la Llave de la Pirámide (Pyramid Key). Úsala para abrir las puertas y entra en la pirámide.

NIVEL 14 Atlantis

EN LA ATLÁNTIDA DEBERÁS CONCENTRAR TUS ESFUERZOS EN ELIMINAR A LOS MÚLTIPLES ENEMIGOS, RECOGER MUNICIÓN Y PAQUETES MÉDICOS, DESCUBRIR LAS TRES ÁREAS SECRETAS Y ENCONTRAR EL CAMINO DE SALIDA. LA VERDAD ES QUE NO ES NADA FÁCIL.



Entra en el vestíbulo y una esfera a tu izquierda explotará. Mata al bicho que aparece y acércate a la esfera de la derecha. Ésta incuba otra criatura a la que disparar. Avanza corriendo por el vestíbulo y habrá otra criatura en eclosión que saldrá de la bola del fondo a la izquierda: cárgatela. Toma la munición del fondo, cruza la puerta de la izquierda que se abre cuando te acercas y sube por las escaleras al suelo transparente. Toma el paquete médico del rincón del fondo a la izquierda, dirígete luego al puente del centro y toma los proyectiles de escopeta. Mata al demonio alado que aparece y vete luego al hueco del rincón derecho. Usa el interruptor de allí para abrir la puerta de enfrente y revelar otro interruptor. Úsalo para abrir la puerta que queda enfrente de la que utilizaste antes para entrar en esta sala. Liquida a la criatura que te ataca, luego entra y baja por la escalera, dándole al interruptor de la pared para abrir la puerta central del vestíbulo. Cárgate al último engendro de la sala. Cruza la puerta que has abierto y mata al demonio alado desde el túnel.

Ahora avanza hasta el saliente de encima de la sala con lava que hay al final del túnel y déjate caer de espaldas para sujetarte al bloque de debajo. Aúpate al túnel para conseguir el Secreto 1: balas de Uzi y de Magnum y un paquete médico grande. Sigue el túnel, sube al saliente y tírate por el agujero.

Gira a la derecha y entra en la siguiente sala. Ponte de cara a la grieta de la pared de enfrente y salta hacia ella para poder agarrarte. Desplázate al centro, déjate caer y agárrate a la entrada del túnel. Sube y sigue el túnel para hallar un interruptor que abre la puerta que había en la sala. Continúa por el túnel, toma la munición de Uzi y salta desde el extremo final a la plataforma de suelo transparente. Luego da un salto largo para agarrarte a la plataforma de la puerta, encaramándote en cuanto explote la esfera. Ignórala y entra en el nuevo túnel para hallar un cristal de grabación. Da un salto largo para agarrarte al primer pilar, luego gira a la izquierda y realiza otro salto largo hasta el primer saliente oscuro de la pendiente de la pirámide. Gira enseguida a la derecha y salta al siguiente saliente para evitar el pedrusco. Salta a la derecha y deslízate hacia otro saliente. Gira de inmediato y salta al siguiente saliente para no comerte un nuevo pedrusco. Después da un brinco hacia un tercer saliente junto a la pared.

Ahora hay algunos salientes (más difíciles de ver) que llevan a una área secreta arriba a la derecha. Salta hacia delante y a la izquierda, luego por dos veces hacia delante y a la derecha, y sube al túnel de la derecha a por el Secreto 2: balas de Uzi, balas de Magnum y un paquete médico grande.

Sal y deslízate hacia la puerta roja. Da un salto largo para asirte al saliente al otro lado del agua. Gira a la derecha y salta para agarrarte al pilar que tiene un paquete médico grande. Salta al siguiente saliente, aúpate y entra en el túnel. Recoge la munición de Uzi, dale al interruptor y baja de un salto al agua. Tira de la palanca de debajo del agua que sirve para abrir la puerta roja (está situada en la pared de su derecha). Sal por el saliente junto al pilar del principio. Salta de nuevo por los salientes de la pirámide (esta vez no hay que esquivar pedruscos) y cruza la puerta roja antes de que se cierre. Salta al saliente pequeño del fondo y aúpate, luego sube las escaleras y salta a la entrada del final.

Justo al final del túnel hay un cristal de grabación. Más adelante, debes saltar sobre unos pinchos antes de subir por unos bloques para encontrar agua. Zambúllete dando un salto y bucea a la estancia subacuática de delante para hallar proyectiles de escopeta. Usa la palanca y pasa buceando la puerta abierta para salir a la superficie. Sal del agua y pasa corriendo las puertas que se abren y cierran para ir a parar a un saliente alto en la sala cuadrada con lava. Toma la munición de Uzi, gira a la derecha y salta al siguiente saliente. Entra corriendo en el túnel y gírate para fulminar al demonio alado antes de recoger los dos paquetes de munición para Uzi.

Entra en el túnel, salta al agua, cruza a nado y sal por la derecha para guardar la partida. Dale al interruptor junto al cristal de grabación y luego al del rincón de la izquierda. Al acercarte a la esfera del rincón del otro lado, saldrá de ella un demonio. Mátalo y acciona los dos interruptores de este otro rincón para abrir la última puerta subacuática. Tírate a la piscina y bucea a través de las tres puertas subacuáticas. Sal del agua al final del canal y enfila el túnel. Síguelo y sube por la cuesta.

Gira a la derecha justo antes de entrar en el vestíbulo rojo y tira de la palanca para abrir la puerta roja. Crúzala y verás cómo baja un pedrusco junto a la pared del fondo. Toma los dos paquetes de munición para Uzi, acércate al bloque que hay




cerca del pedrolo y tira de él, para luego empujarlo contra la pared desde la derecha. Cruza ahora el vestíbulo rojo para volver al interruptor. Púlsalo para volver a abrir la puerta: esta vez, el bloque que acabas de mover detendrá el pedrusco. De este modo, ya puedes entrar en el túnel que tapaba. Sal a un saliente que hay más arriba en la sala cuadrada de la lava y abate al demonio alado. Da un salto largo al saliente de la derecha y corre por el túnel para guardar la partida.

Al final del túnel hay una sala con pendientes. Antes de nada, acaba con los dos bichos que te esperan dentro de las esferas. Después, deslízate por la pendiente y salta, cerca del final, a una de las dos secciones rojas de enfrente (de esta manera no resbalarás hacia los pinchos). Toma los dos paquetes de munición para Uzi, los proyectiles y el paquete médico grande.

Sigue el próximo túnel hacia una gran sala con lava. Ve a la derecha para despertar a un demonio alado: mátalo y hazte con la munición para Uzi de ahí cerca. Ahora vuelve a la entrada de la sala y salta al saliente de la pared de la izquierda. Ve cerca del final del saliente y da un salto largo en diagonal desde el borde derecho al pequeño saliente de delante. Apenas caigas, corre hacia el túnel y gírate para tirotear al demonio. Sigue el túnel, toma la munición de Uzi y da un salto largo desde el extremo a la parte de color arenoso del "puente" inclinado que hay en medio de la sala. Camina recto hasta el otro lado y salta desde aquí al saliente de la pared del fondo (pero no a la parte inclinada). Gira a la derecha, toma los dos paquetes de munición y usa el interruptor. Gírate, ve al final del saliente y salta por encima de la sección inclinada para llegar al bloque: arrástralo para revelar un túnel. Sigue dicho túnel y pasa corriendo las puertas que se abren y cierran. Gira a la derecha y cárgate a los dos demonios antes de saltar al saliente en el que estaban. Entra en el túnel de allí y sube por las escaleras para obtener un pequeño paquete médico y balas de Uzi. Tras salir a un saliente aún más alto en la sala cuadrada de la lava, dispara al demonio alado y salta al saliente de la derecha. Corre por el túnel pasando la puerta que se abre y usa el cristal de grabación. Salta al saliente del rincón, enfila el túnel y usa el interruptor para mover los pilares de la sala principal de la lava. Vuelve de un salto al saliente, gira a la izquierda y pega un salto largo al pilar de en medio. Gira a la izquierda y salta al segundo pilar. Ahora da un salto hacia la entrada de la pared y tira del interruptor del final del túnel. Vuelve a la entrada del túnel y salta al pilar de la izquierda. Salta por medio de los otros dos pilares al túnel de la pared de la izquierda.

Sigue el túnel hacia un largo vestíbulo rojo donde te atacarán tres demonios. Ve al rincón de la sala (frente a la entrada) para activar una placa de presión oculta, ponte a correr enseguida para atravesar el vestíbulo y cruza la puerta del lado derecho antes de que se cierre para dar con el Secreto 3: un paquete médico grande y balas de Uzi y de Magnum.

Regresa al vestíbulo y gira a la derecha para entrar en el túnel rojo. Una vez que se cierre la puerta, vuelve a ella y sube por la derecha al túnel de encima. Síguelo para salir aún más alto en la sala cuadrada de la lava. Salta al saliente de la derecha, toma los cargadores y enfila el túnel. Dispara a la criatura y toma más munición. Al final verás una rampa y tubos con dardos. Sube corriendo por la rampa y párate justo delante de las puertas que se abren y cierran. Un pedrusco empezará a rodar hacia ti, de modo que salta a la izquierda, sube de nuevo por la rampa y pasa las puertas. Sube las escaleras y guarda la partida.

Empuja dos veces el bloque que hay a tu izquierda y dirígete a la derecha por el túnel revelado para hallar una sala con dos interruptores. Usa el de la derecha y da de inmediato una voltereta hacia atrás para evitar caer por la trampilla; luego gírate, da un paso atrás y sujétate para dejarte caer a través de ella. Salta el foso para activar un pedrusco y luego salta de vuelta hacia atrás para esquivarlo. Cuando el pedrusco esté en el foso, vuelve a saltar y corre por el túnel. Sube al final por la izquierda y usa el interruptor. Sube las escaleras situadas a tu espalda, tírate al túnel y síguelo para regresar a la sala de los dos interruptores. Cruza corriendo la puerta recién abierta entre los interruptores, toma la munición de Uzi de los rincones y mata al centauro que sale de la esfera del fondo. Usa el interruptor del rincón más alejado, cruza enseguida la puerta central y guarda la partida.

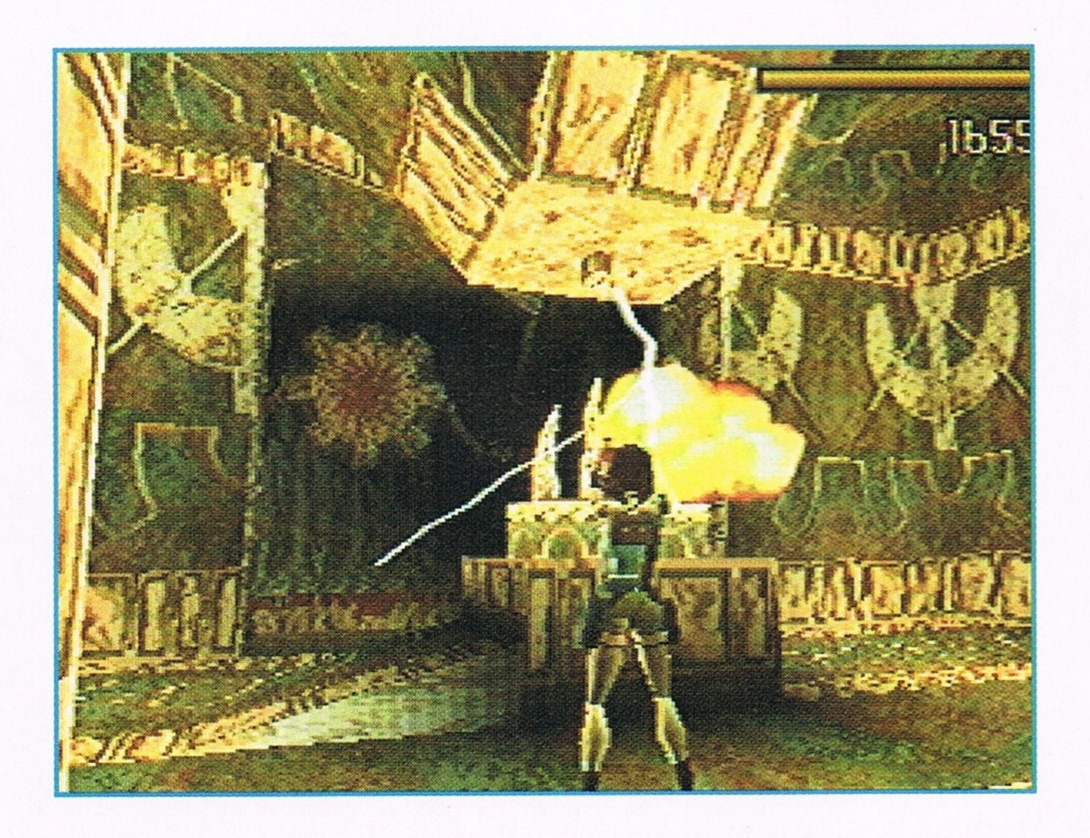
Deslízate por la pendiente hacia la siguiente sala. Mata a las dos criaturas que te atacan, pero NO dispares al otro ser más flaco: es tu "doble", y por lo tanto imita todo lo que haces. Sube al saliente de la derecha, gírate y salta al pilar. Si miras al rincón de enfrente, verás que tu doble ha hecho lo mismo. Ahora salta al gran saliente rocoso y pulsa el interruptor para abrir durante unos instantes el portillo del foso de lava. Debes hacer que tu doble caiga por ahí, así que sube por el saliente y el pilar del otro lado y salta al gran saliente arenoso. Si no lo haces a tiempo, lo puedes volver a intentar, procurando siempre que tu doble caiga exactamente por el foso. Cuando esto ocurra, la puerta cercana se abrirá. Vuelve al gran saliente rocoso y crúzala. Sube a un vestíbulo y recoge la munición. En cuanto llegues al final de la estancia, oirás el trote de los cascos de otro centauro. Retírate al fondo del vestíbulo, gírate y ve dando volteretas laterales para eludir las bolas de fuego, mientras no dejas de disparar para cargarte a tu enemigo.

Recorre de nuevo el vestíbulo, coge la munición de Uzi y ve al rincón, matando a la criatura que te ataca. Ahora ve a la laguna de lava, recorre el camino que la rodea por la derecha y usa el interruptor del fondo. Gírate y ve por el de la izquierda hasta el final. Recoge la munición de Uzi y usa el interruptor. El tiempo es muy justo, así que da la vuelta, regresa por el camino corriendo sin parar y ve luego por el puente que has creado antes de que caiga de nuevo. Toma los dos paquetes de munición para Uzi, acércate a la máquina giratoria del centro por su parte izquierda y pulsa el botón de encendido para completar el nivel.

NIVEL 15 The Great Pyramid

¡AGÁRRATE QUE VIENEN CURVAS! LA GRAN PIRÁMIDE ES EL NIVEL FINAL Y, PARA DEJAR CONSTANCIA DE ELLO, EMPIEZA CON EL ENEMIGO MÁS DIFÍCIL Y REPULSIVO DEL JUEGO. PERO NO CREAS QUE TODO ACABA AQUÍ: TOMB RAIDER GUARDA, ADEMÁS DE TRES ÁREAS SECRETAS, OTRO PODEROSO Y FUNESTO ENEMIGO PARA EL ÚLTIMO MOMENTO.





Aunque este monstruo gigantesco no dispara nada, puede apresar a Lara con su mano y aplastarla contra el suelo hasta matarla: un espectáculo horripilante. También has de tener cuidado de no caerte por los lados de la plataforma, ya que el resultado sería un contacto fatal con la lava. La mejor técnica es correr sin parar alrededor del monstruo, disparando las Uzis continuamente: para matarlo te harán falta un par de centenares de balas.

Una vez que la criatura ha explotado, toma la munición de Uzi de cada rincón y dirígete al túnel. Deslízate hasta el fondo y empuja tres veces el bloque que te queda a la derecha al bajar la segunda pendiente. Sube por la pendiente que queda al descubierto y empuja una vez el otro bloque.

Sube al bloque y al túnel para guardar la partida. Ahora debes correr para pasar las puertas que se abren y cierran: ponte justo ante el borde de la plataforma inestable y echa a correr en cuanto las puertas se cierren. Gira a la derecha en el cruce, baja y empuja el bloque. Vuelve pendiente arriba por donde viniste, gira a la derecha en el cruce, baja por la pendiente y estira el bloque una vez más (para que quede cerca del interruptor y la puerta roja). Vuelve de nuevo al otro lado del bloque para empujarlo por última vez y ponerlo debajo de la puerta y el interruptor. Regresa al cruce y deslízate hacia el bloque.

Dale al interruptor para abrir la puerta y crúzala para entrar en una sala de lava con dos pendientes. Debes saltar por medio de los salientes oscuros de las pendientes, así que gira a la derecha, da un salto corto y luego otro hacia delante en esta misma pendiente. Gira a la izquierda y salta al saliente de la pendiente de enfrente. Luego gira a la derecha y salta al siguiente saliente de la cuesta del principio.

Si ahora miras al principio de la sala, verás que se ha alzado un puente. Vuelve saltando por donde viniste y cruza el puente antes de que baje para dar con el Secreto 1: un paquete médico grande, balas de Magnum y proyectiles de escopeta. Usa dos veces el interruptor (debes dejarlo en su posición original) para volver a alzar parte del puente. Cruza las pendientes mediante los salientes, como antes, y salta al último saliente. Esta vez pasa por la entrada. Avanza por la pendiente del túnel hasta que el pedrusco eche a rodar. Entonces date la vuelta y corre hacia la puerta (por donde has entrado aquí) para esquivarlo. Repite el proceso en la siguiente pendiente, luego ve hasta el final del túnel y encontrarás una plataforma inestable. Ponte encima de ella y da enseguida un salto hacia atrás para no caer.

Agárrate a un lado del agujero para soltarte por él (sufrirás algunos daños) y usa luego el cristal de grabación de la esquina. Ya estás de vuelta en la sala de la máquina giratoria. Esta vez, dispara hasta que explote, haciendo que el suelo se agite de forma violenta. Cruza la puerta que se ha abierto y cárgate las criaturas que atacan por los lados.

Desde la pasarela, tírate a las rocas a tu derecha, encuentra el agujero que hay cerca del rincón del fondo a la derecha y gírate y agárrate para soltarte por él. Caes en una plataforma en medio de la lava. Da un salto largo hasta la grieta de la pared de la derecha y desplázate con las manos, ignorando los dardos que causan leves daños. Al final, suéltate y deslízate de espaldas, saltando rápidamente antes de caer en la lava.

En la siguiente sala, baja caminando por el lado derecho de la pendiente hasta que una roca eche a rodar a tu izquierda. Ve ahora a la izquierda y ponte delante de la cuchilla oscilante (¡no demasiado cerca!). Da un salto corto cuando la hoja esté en la parte más baja de su balanceo. Pasa andando (¡no corriendo!)

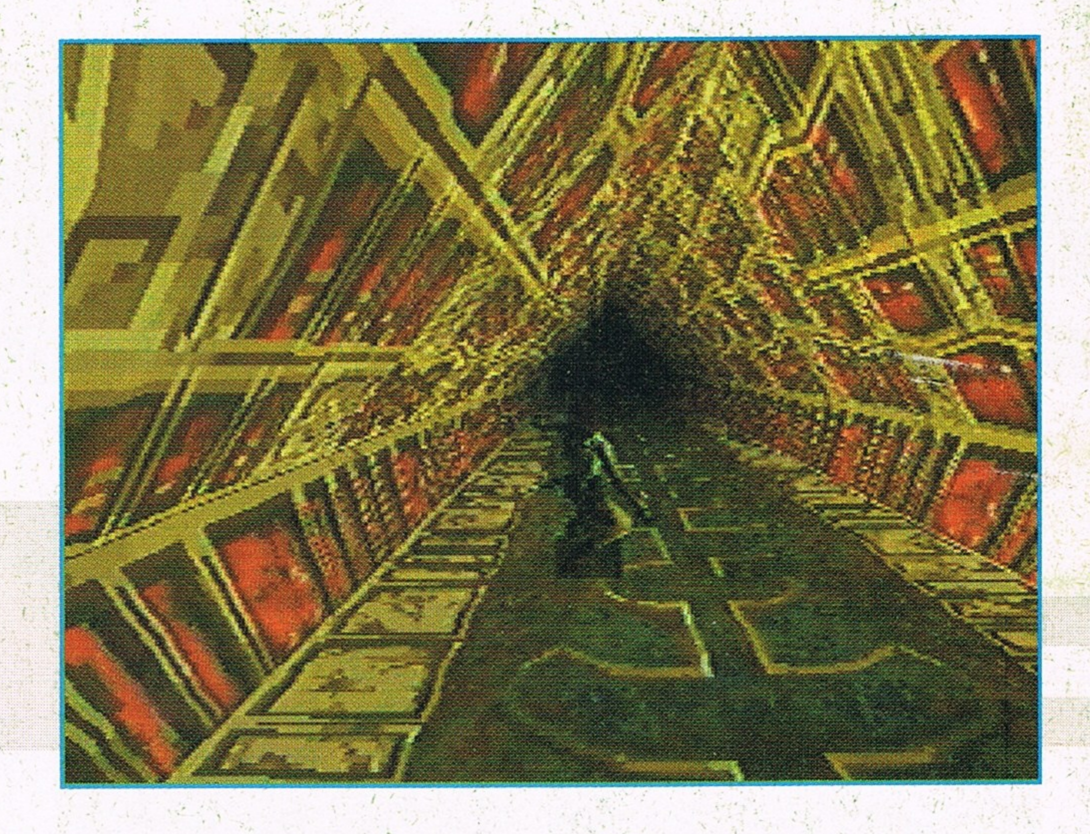
por entre los pinchos y entre las lagunas que escupen lava. Ve a la izquierda y ponte en medio de la plataforma inclinada con pinchos delante. Alinéate con la entrada de enfrente, da un salto corto hacia las plataformas inestables y, rápidamente, salta otra vez para alcanzar la entrada. Para llegar a otra área secreta, debes saltar a la grieta que hay en el lado izquierdo de la siguiente sala, y desplazarte con las manos para dejarte caer al saliente superior del final, con lo cual te harás con el Secreto 2: un paquete médico grande y balas de Uzi. Luego camina despacio de vuelta al borde, gírate y da un salto hacia atrás para caer en el segundo pilar inclinado. Da después un salto hacia delante para llegar al pilar del cristal de grabación. (Si pasas del secreto, tan sólo salta por la sala mediante los dos pilares inclinados para llegar al cristal de grabación.)

Salta al interior del túnel de la derecha y ponte junto a la pared de la izquierda, justo delante de las plataformas inestables. Cuando la cuchilla se encuentre en la parte más baja de su balanceo, avanza corriendo, pasa las baldosas y gira a la derecha para meterte en el túnel y evitar así el pedrusco y la cuchilla. Baja corriendo por la siguiente pendiente, girando a la derecha al llegar al final para evitar otro pedrolo. Ahora puedes saltar por encima del pedrusco que acaba de bajar para hacerte con el paquete médico. Pasa el siguiente pedrusco y, antes de que caiga, camina hasta el borde de la pendiente mirando hacia la cuchilla de abajo. Empieza a deslizarte cuando la hoja esté en el momento más alto de su balanceo (en cualquier lado). Al final de la pendiente, salta al saliente de delante para esquivar la roca, que ya habrá empezado a rodar detrás de ti.

Gira a la izquierda y déjate caer del pilar para situarte en la entrada de una nueva estancia. Atraviesa corriendo el centro de la sala para evitar los dos primeros chorros de lava. Toma el paquete médico pequeño (si te atreves) y pasa corriendo dos chorros más de lava en dirección a la puerta roja. Ábrela con el interruptor, dirígete luego a la derecha y recoge la munición de Uzi al final del túnel. Vuelve por el túnel y ve corriendo hacia el foso de lava hasta que un pedrusco haya pasado sobre tu cabeza. Ahora párate y camina hasta el borde del foso. Da un salto corto y agárrate al otro lado mientras un segundo pedrusco te pasa rozando por encima.

Aúpate y entra en otra sala al final del túnel: un canal de agua





con una serie de plataformas y fuegos. Es posible saltarlos sin quemarte (aunque si te prenden fuego, puedes zambullirte), pero sufrirás unos daños mínimos por el calor. Ponte a la derecha del primer saliente inclinado, a un paso de llegar al final. Da un salto corto hacia delante para llegar al lado derecho de la siguiente plataforma, manteniendo pulsados adelante y salto para dar un brinco hacia el lado derecho de la próxima. Ahora asegúrate de estar a la derecha del todo y a un par de pasos del final de este saliente y realiza un salto corto al lado derecho de la última plataforma con fuego, aguantando adelante y salto para saltar hacia la entrada.

Delante hay una cuchilla oscilante, mientras que debajo hay una larga caída a una laguna diminuta. Para conseguir el último secreto, ve al borde del saliente inclinado, da un par de pasos atrás (aguantando R1) y da un paso normal hacia atrás. Cuando la hoja esté más baja, da un salto largo hacia la plataforma inestable, aguantando adelante y salto para brincar al siguiente saliente. Cruza para hallar el Secreto 3: un paquete médico grande y balas de Uzi.

Ahora ve al borde del saliente y zambúllete (dando un salto corto hacia delante) en la laguna pequeña que hay muy por debajo. Bucea por el canal para emerger en la siguiente sala. Sal del agua, tomas la munición de Uzi y guarda la partida.

Avanza hacia el enorme vestíbulo donde la Natla alada te ataca desde arriba. No dejes de correr para evitar sus bolas de fuego, mientras disparas tus Uzis sin parar. En algún momento caerá del cielo. Sin embargo, justo cuando crees que está lista, se pone en pie y empieza a dispararte. Una vez más, corre y dispara sin cesar, usando los pilares para cubrirte si es necesario.

Cuando Natla esté muerta, sube por la rampa del rincón de la izquierda (mirando desde la puerta por la que entraste a esta sala) y sube al túnel. Síguelo para salir a una entrada alta. Salta al pilar de delante, luego gira a la izquierda y salta por los otros dos. Sube a otro túnel ve escaleras arriba y déjate caer por el agujero hacia el pilar. Ve por los pilares de delante dando saltos largos y trepa al túnel. Síguelo y tírate sobre el último pilar. Da un salto largo hacia el saliente grande. Entra en el túnel y deslízate por la larga pendiente para completar el juego. ¡Felicidades! Ya puedes ver la secuencia de vídeo final y volver a jugar desde el principio con todas las armas y munición infinita.

